K

CD-ROM
PC
AMIGA
3DO
MACINTOSH
CD32 CD-I
+ MULTIMEDIA

Anno VII n. 1
GENNAIO 1995
L. 5.500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

50 STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT IN REGALO!

CYBERWAR

SIETE PRONTI PER LA GUERRA CIBERNETICA?

WING COMMANDER III

L'ULTIMA SFIDA!

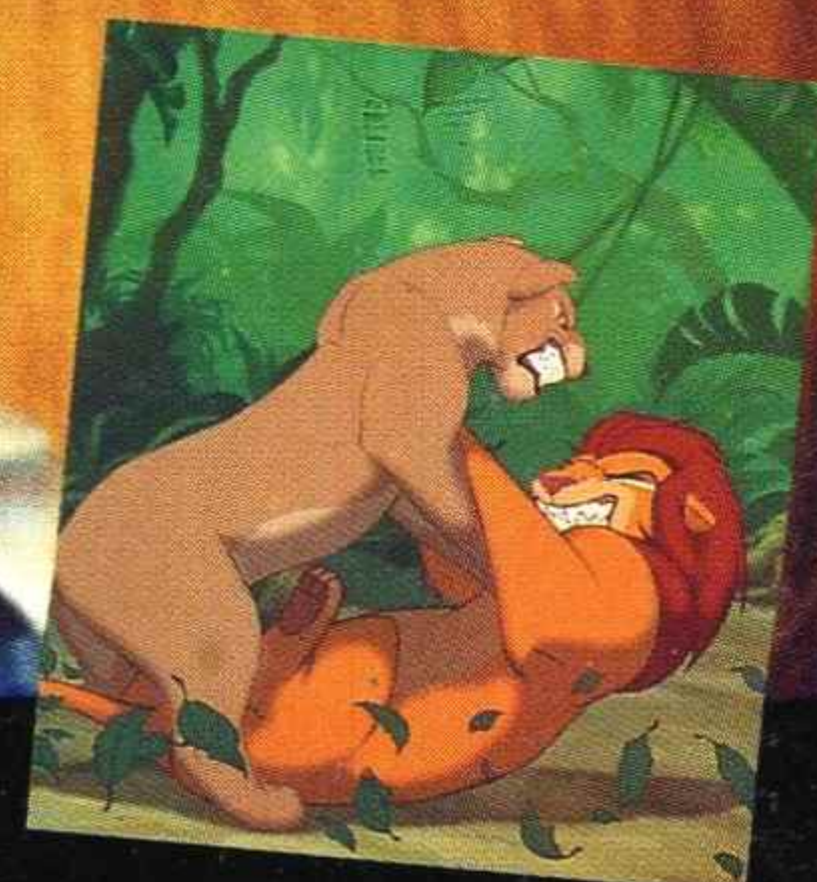
WOODRUFF

IL RITORNO DEI GOBLINS

ISSN 1122-1313
50001
9 771122 131002

RECENSIONI

TNT

COLONIZATION
UNIVERSE
TIE FIGHTER
ISHAR 3

IL RE LEONE

FINALMENTE SU PC

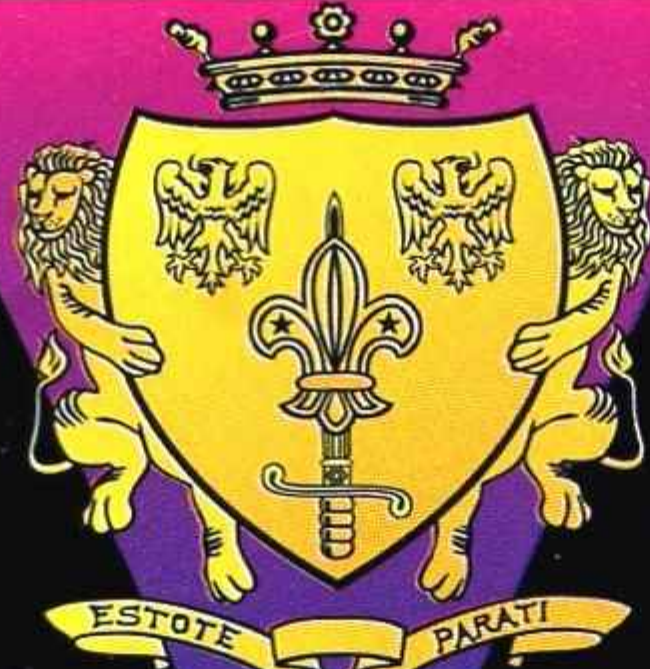
Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PC

Titolo	Prezzo
1942 AIR PACIFIC WAR	119.900
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	49.000
ACES OF THE DEEP	99.900
ACROSS THE RHINE	109.900
ALADDIN	89.900
ALONE IN THE DARK 2	129.900
ALONE IN THE DARK 3	telef.
AMBUSH AT SORINOR	99.900
ARCADE POOL	39.900
ARCHON ULTRA	79.900
ARMORED FIST	99.900
ATP	119.900
AWARD WINNERS II	89.000
B-WING	79.900
BATTLE BUGS	89.900
BATTLE ISLE 2	99.900
BATTLE OF BRITAIN II (WINDOWS)	99.900
BENEATH A STEEL SKY	109.900
BIO FORGE	telef.
BLADE OF DESTINY	119.900
BREAKTHRU (PC WINDOWS)	59.900
BRUTAL FOOTBALL	69.900
BURNTIME	69.900
CANNON FODDER	89.900
CANNON FODDER II	89.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	79.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 94 DATA DISK	35.000
CHAOS ENGINE	79.900
CHESSMASTER 4000 TURBO (WINDOWS)	89.900
CIVILIZATION	99.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	129.900
CONQUERED KINGDOMS	109.900
COOL SPOT	69.900
CORRIDOR 7	49.900
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.
D/GENERATION	39.000
DAEMONSGATE	69.900
DARK FORCES - STAR WARS	telef.
DARK LEGIONS	79.900
DAWN PATROL	109.900
DELTA V	119.900
DESERT STRIKE	79.900
DOMINUS	119.900
DOOM	99.900
DOOM EXPANSION I	39.900
DOOM EXPANSION II	39.900
DOOM EXPANSION III	39.900
DOOM EXPANSION IV	39.900
DOOM II	99.900
DOOM UTILITIES	39.900
DREAMWEB	109.900
DUNE II	99.900
DUNGEON HACK	99.900
EARTH SEIGE	99.900
EMPIRE SOCCER 94 COMBO	69.900
EVASIVE ACTION	89.900
EYE OF BEHOLDER III	69.900
F117A NIGHTHAWK	39.000
F14 FLEET DEFENDER SCENARIOS	49.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900
F17 CHALLENGE	telef.
FALCON 3.0 + TORNADO	99.900
FANTASY EMPIRES	99.900
FIELDS OF GLORY	109.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900
FLASHBACK	119.900
FLIGHT SIMULATOR 5	149.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - JAPAN SCENARY	69.000
FLIGHT SIMULATOR 5 - NEW YORK SCEN.	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - PARIS SCENARIO	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - S. FRANCISCO	89.900
FORMULA 1	69.900
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO '95	99.900
FRONTIER - ELITE II	99.900
GABRIEL KNIGHT	119.900
GENESIA	79.900
GRANDEST FLEET	99.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129.900
GUNSHIP 2000	39.000
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.900
HARPOON 2	129.900
HEIMDALL II	89.900
HEIRS TO THE THRONE	109.900
HEXX	89.900
HIRED GUNS	89.900
HOCUS POCUS	79.900
HOKUM KA-50	99.900
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK)	79.900
IN EXTREMIS	109.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900
INDY CAR PAINT KIT	49.900
INDY CAR RACING	99.900
INDY CAR TRACK PACK	39.900
INFERNO	telef.
INHERIT THE EARTH	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	109.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	79.900
IRON ASSAULT	99.900
IRON CROSS	99.900
ISHAR 3	79.900
ISLE OF THE DEAD	119.900
JURASSIC PARK	79.900
KASPAROV'S CHESS	139.900
KICK OFF 3	69.900
KING'S QUEST VI	109.900
KINGMAKER	89.900
KRONOLOG -THE NAZI PARADOX-	119.900
LA BELLA E LA BESTIA	89.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900
LANDS OF LORE	89.000
LARRY 6	99.900
LAST ACTION HERO	79.900
LEGIONS	89.900
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	99.000
LINKS - BIGHORN	69.900
LITIL DIVIL	89.900
LORDS OF MIDNIGHT	89.900
LORDS OF THE REALM	99.900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900
MASTER OF MAGIC	119.900
MERCHANT PRINCE	109.900
MERLIN HELICOPTER	39.900
METAL & LACE	109.900
MICROMACHINES	79.900
MONKEY ISLAND 2	119.900
MORTAL KOMBAT	79.900
NASCAR	119.900
NFL 95 (PC WINDOWS)	69.900
NOMAD	69.900
OPERATION COMBAT 2	29.000
OPERATION CRUSADER	119.900
OUTPOST	99.900
OVERDRIVE	49.900
OVERLORD	119.900
PACIFIC STRIKE	139.900
PACIFIC STRIKE S.A.P.	69.900
PANZER GENERAL	99.000
PGA TOUR GOLF	89.900
PINBALL DREAMS	99.900
PINBALL DREAMS 2	59.900
PINBALL FANTASY	89.900
PLANET FOOTBALL	99.900
POLICE QUEST IV	99.900
POWERDRIVE	79.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900
PRIVATEER	129.900
PRIVATEER S.A.P.	69.900
PROJECT-X	49.000
QUARANTINE	99.900
QUARTERPOLE	99.900
QUEST FOR GLORY IV	109.900
QUIK	69.900
RALLY	89.900
RAVENLOFT	119.900
REALMS OF DARKNESS	telef.
RETEE 2	69.900
RETURN TO ZORK	109.000
RISE OF THE ROBOTS	89.900
SAIL SIMULATOR 2.1	119.900
SEAWOLF	129.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	telef.
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.
SHADOW CASTER	139.900
SIM CITY / GRAPHICS	49.000
SIM CITY 2000	129.900
SIM TOWER	telef.
SIMON THE SORCERER II	telef.
SOCCER KID	69.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
SOCCER TEAM MANAGER	59.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900
SPACE SIMULATOR	149.900
SPEED RACER	99.000
STAR CRUSADER	99.900
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	109.900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	89.000
STARLORD	119.900
STRIKE COMMANDER	149.900
STRIKE COMMANDER S.A.P.	59.000
STRIKE COMMANDER T.OP.	69.900
STRONGHOLD	109.900
SUBURBAN COMMANDO	59.900
SUBWARS 2050	109.900
SUPER VGA HARRIER	99.900
SUPERFROG	49.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.900
SYNDICATE	129.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	49.900
SYSTEM SHOCK	139.900
T.F.X.	119.900
TANKS!	99.900
TERMINATOR 2029	119.900
TERROR OF THE DEEP	telef.
THE BLUE & THE GRAY	99.000
THE CLUE	89.900
THE DAWN OF AERIAL COMBAT	telef.
THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	119.900
THE HORDE	99.900
THE LION KING	89.900
THE SETTLERS	89.900
THEATRE OF DEATH	89.900
THEME PARK	119.900
TIE FIGHTER	129.900
TORNADO & DESERT STORM	79.900
TOTAL CARNAGE	89.900
TRANSPORT TYCOON	119.900
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.900
ULTIMA VIII : PAGAN	129.900
ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P.	79.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
UNIVERSE	89.900
UNNATURAL SELECTION	129.900
UNNECESSARY ROUGHNESS	99.900
US NAVY FIGHTER	telef.
WARLORDS II	129.900
WATERWORLD	telef.
WING COMMANDER ARMADA	109.900
WING COMMANDER III	telef.
WINTER OLYMPICS	99.900
WOLF	79.000
WOLFENSTEIN 3D	49.900
WORLD CUP USA 94	89.900
WWII:BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119.900
X-WING	139.900
XANTH	99.900
ZEPPELIN	109.900

CDrom

Titolo	Prezzo
ACES OF THE DEEP	119.900
AEGIS-GUARDIAN OF THE FLEET	125.000
AL-QADIN	89.900
ARMORED FIST	109.900
BATTLE BUGS	99.900
BATTLE ISLE 2	129.900
BENEATH A STEEL SKY	129.900
BETRAYAL AT KRONDOR	99.900
BLOODNET	99.900
BURNTIME	69.900
CENTRAL INTELLIGENCE	89.900
CHESSMASTER 4000 TURBO (WINDOWS)	89.900
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900
COMANCHE CD	129.900
COMPANIONS OF XANTH	119.900
CYBERWORLDS	89.000
CYCLEMANIA	99.900
D-DAY NORMANDY 44:100 DAYS OF DEST.	99.900
DAEMONSGATE	89.900
DARK LEGIONS	89.900
DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER	129.900
DARKSEED	89.900
DAWN PATROL	109.900
DAY OF THE TENTACLE	119.900
DEATHGATE	99.900
DESERT STRIKE	79.900
DOMINUS	129.900
DOOM II	99.900
DOOM UTILITIES	59.900
DRAGON LORE	119.900
DRAGON'S LAIR	89.900
DREAMWEB	109.900
EARTH SEIGE	119.900
ECSTATICA	149.000
EUROPEAN SPACE SIMULATOR MEGA	99.900
EYE OF BEHOLDER III	89.000
F14 FLEET DEFENDER GOLD	109.900
F15 STRIKE EAGLE III	99.900
FALCON 3.0 + TORNADO	99.900
FALCON GOLD	109.900
FANTASY EMPIRES	99.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	129.900
FLIGHT SIM. TOOLKIT (WINDOWS)	109.900
FREDDY PHARKAS	109.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO '95	119.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
GABRIEL KNIGHT	119.900
GENESIA	89.900
GOLDEN 7	129.900
GRANDEST FLEET	89.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	109.900
HEIMDALL II	89.900
HELL	129.900
HELL CAB	129.900
INCA II	149.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	99.900
INFERNO	129.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	99.900
IRON ASSAULT	129.900
IRON HELIX	109.900
JACK NIKLAUS COMPILATION	49.900
JURASSIC PARK	69.900
KICK OFF 3	69.900
KING'S QUEST VI	119.900
LABYRINTH OF TIME	99.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900
LANDS OF LORE II	telef.
LAURA BOW 2 (THE DAGGER OF AMON RA)	79.900
LEGEND OF KYRANDIA	109.000
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	109.000
LITTLE BIG ADVENTURE	159.000
LORD OF THE RINGS	99.900
LORDS OF MIDNIGHT	89.900
LORDS OF THE REALM	99.900
LOST IN TIME	149.900
MAD DOG MCCREE 2	109.900
MAGIC CARPET	139.000
MEGARACE	69.900
MICROCOSM	139.900
MONKEY ISLAND	109.900
MYST	139.900
NASCAR	149.900
NHL 95	109.900
NOCTROPOLIS	179.000
NOVASTORM	119.000
OUTPOST	109.900
PGA TOUR 486	119.900
PINBALL DREAMS DELUXE	99.900
POWERDRIVE	79.900
PRIVATEER ENHANCED EDITION	119.900
PSYCHO KILLER	99.900
QUARANTINE	99.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
QUIK	79.900
RAVENLOFT	119.900
REBEL ASSAULT	129.900
RETURN TO RINGWORLD	109.900
RETURN TO ZORK	119.900
REUNION	99.900
RISE OF THE ROBOTS	109.900
SEAWOLF	139.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	109.900
SHADOW OF THE COMET	109.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	139.900
SIM CITY 2000	129.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	109.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
SPACE HULK	129.900
SPACE QUEST IV	89.900
SPACE SHUTTLE	109.900
STAR CRUSADER	99.900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	99.900
STARLORD	99.900
STRIP POKER INTERNATIONAL (WINDOWS)	59.000
SUBWARS (V.2) & SCENARIO	109.900
SUPER STRIKE COMMANDER	129.900
SUPER VGA HARRIER	99.900
SYNDICATE PLUS	149.900
SYSTEM SHOCK	telef.
T.F.X.	109.900
THE 11TH HOUR	telef.
THE 7TH GUEST / DUNE	119.900
THE HORDE	99.900
THE HOUND OF BASKERVILLES	99.900
THE LAWNMOVER MAN 2 (CYBERWAR)	129.000
THEME PARK	129.900
TORNADO & DESERT STORM	89.900
TOWN WITH NO NAME	99.900
TRANSARCTICA	39.900
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.900
ULTIMA VIII : PAGAN	169.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
ULTIMATE FOOTBALL	109.900
UNDER A KILLING MOON	149.900
UNIVERSE	89.900
US NAVY FIGHTER	149.900
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	126.000
WING COMMANDER & ULTIMA VI	159.900
WING COMMANDER ARMADA	129.900
WING COMMANDER III	159.900
WINGS OF GLORY	149.900
WINTER OLYMPICS	99.900
WOLF	99.000
WORLD OF XEEN	102.900
ZEPPELIN	109.900

TRANSPORT TYCOON — PC 119.900 — CDRom 129.900

ACES OF THE DEEP — PC 99.900 — CDRom 119.900

ARMORED FIST — PC 99.900 — CDRom 109.900

COLONIZATION — PC 99.900 — Amiga 99.900

DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER — PC 119.900 — CDrom 129.900

DESERT STRIKE — PC 79.900 — CDrom 79.900

SYSTEM SHOCK — PC 139.900

DREAMWEB — PC 109.900 — CDRom 109.900

NFL 95 — PC 69.900

FRONT PAGE SPORTS BASEBALL — PC 99.900 — CDrom 99.900

LODE RUNNER: THE LEGEND RETURNS — PC 89.900

PC 99.900 — CDrom 99.900 — Amiga 89.900

ISHAR 3 — PC 79.900 — A1200 79.900

RISE — PC 89.900 — CDrom 109.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	computer	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

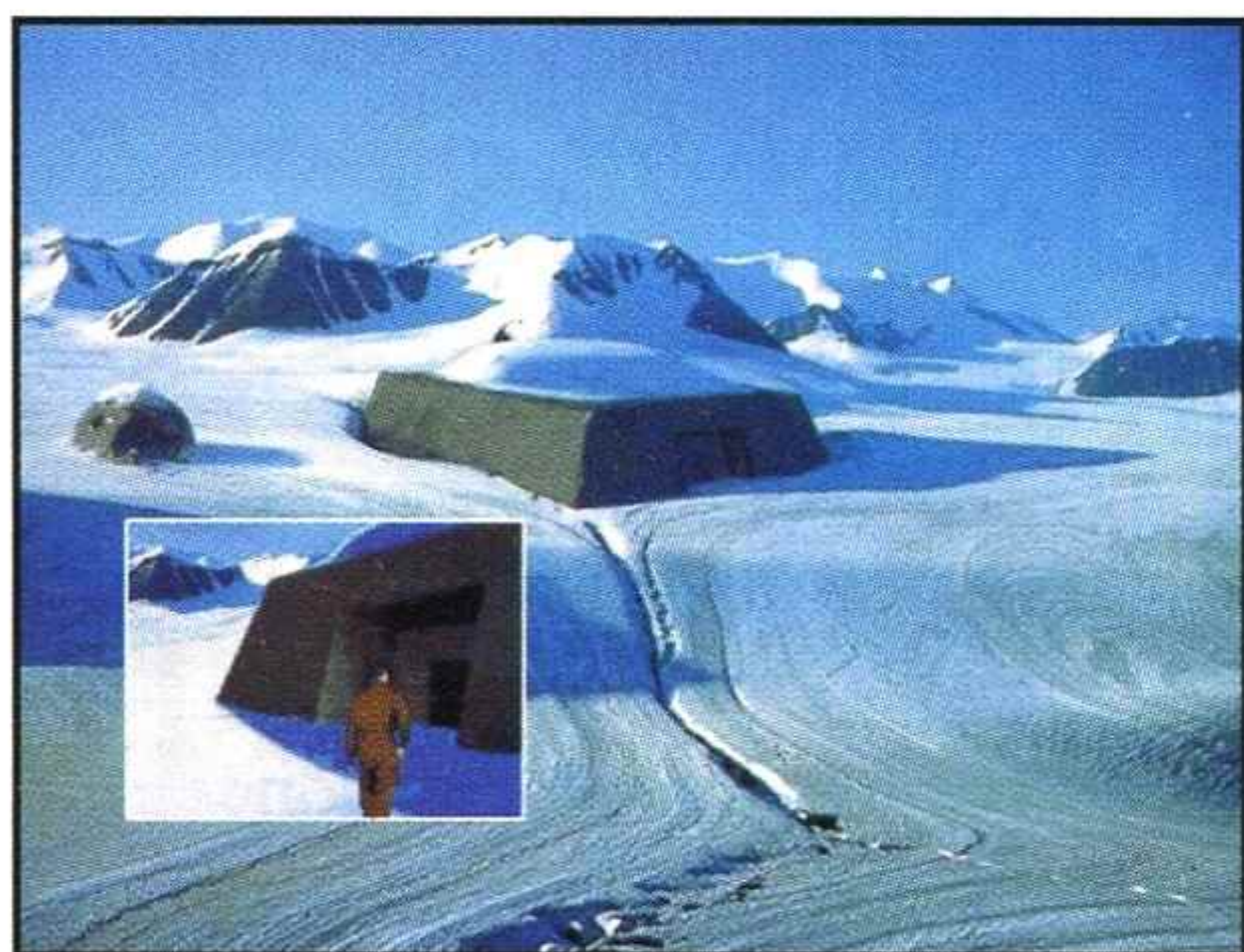
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

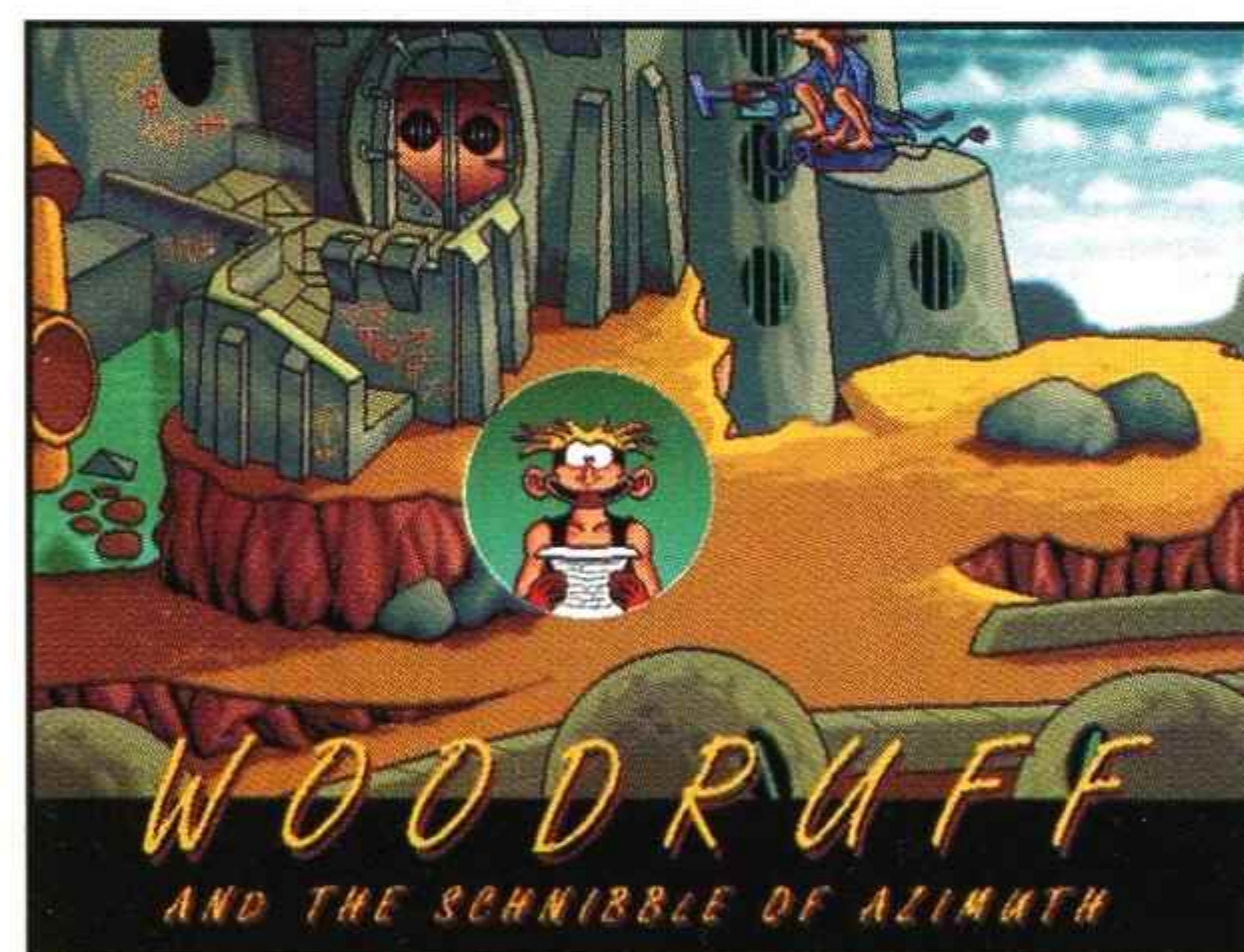
TOTALE L.

Non è facile scrivere le prime righe da neo-direttore di K, anche perché si mischiano emozione, frenesia, rispetto e tanta urgenza. L'urgenza soprattutto di vivere all'altezza di un grande successo come K, una rivista che ha saputo anticipare i tempi e stare vicino ai suoi lettori come pochi altri giornali di "evasione". L'urgenza di mettere rapidamente in campo tutte le nuove idee, di gettare subito il cuore oltre l'ostacolo, di guidarvi in questa avventura con rinnovato entusiasmo. E c'è, infine, l'urgenza di rispettare una formula assolutamente giusta e vincente, con la coscienza però che non potremo vivere sugli allori di un ricco passato in un mondo che ha fatto della velocità e della rapida evoluzione la sua bandiera.

K ha cambiato allenatore e conduzione tecnica ma non ci sarà alcun ribaltone. Siamo un gruppo di persone che hanno la passione per il gioco, per le sfide, per la velocità, per il divertimento e, non da ultimo, per il mondo delle riviste. Mi siedo, personalmente, su una panchina gravida di scudetti e vittorie che oggi guarda al futuro con nuove e rafforzate motivazioni. La nostra visione di K, sarà lo specchio delle visioni di tutti coloro che vivono la passione del "divertimento elettronico" ed in ultima analisi non sarà altro che la rappresentazione della nostra comune voglia di ricercare le nuove frontiere della fantasia. Al mio fianco vedo una redazione famelica ed impaziente di mettere finalmente le mani nella realizzazione di una "bibbia" sulla quale hanno lungamente studiato in passato. Non per lavoro o interesse economico. Ma, esclusivamente per passione. Ed oggi la dedizione è stata premiata , a dimostrazione che nessuno può pretendere di avere l'esclusiva di questa passione. Chi scrive oggi su K si è fatto la pelle (e gli occhi...) con migliaia di ore passate davanti agli schermi, magari ritagliandosi una mezz'ora di "divertimento elettronico" del loro computer in ufficio, schivando le ire di direttori severi e poco comprensivi (vero Cristian ? vero, Massimo ?) Oggi le loro maracchelle si sono trasformate in opportunità. Oggi giocano per raccontarvi le loro privilegiate esperienze in anteprima, ma con in corpo l'immutata voglia di discutere i loro risultati con altri amici. Un gruppo di amici che da oggi si allarga a dismisura e che potrà, grazie a K, comunicare e viaggiare insieme alla caccia di tutte le nuove trasformazioni ed emozioni di un mondo che ci appartiene. Buon viaggio amici , l'astronave K riparte senza sosta , senza debolezze e senza paura. Anzi ha fatto il pieno, ricaricato le munizioni esaurite e rifocillato i credits. Premete il tasto ENTER ed in bocca al lupo... (ed intanto, per familiarizzare beccatevi il faccione del vostro nuovo direttore: almeno ora saprete con chi prendervela...)

Roy Zinsenheim

sommario 68

The Last Dynasty a pag. 21

Cyberwar a pag. 39

Woodruff a pag. 44

Ultimate Football a pag. 50

David Bowie a pag. 100

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Edi.Progress
via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

DIRETTORE
Roy Zinsenheim

CAPO REDATTORE
Massimo Carboni

TEAM EDITORIALE
Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca, Mary Viganò, Claudio Somazzi, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Scarlet, Silver Surfer, Fantadirò, Parsifal, Enrico Ernst

ART DIRECTOR
Cristian Ghezzi

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Paola Lagala

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri, via Asiago,45 Milano

STAMPA
Valprint s.r.l. via San Maurizio 171 (Brugherio, Mi)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio 6/A 20137 MILANO
Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia.

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

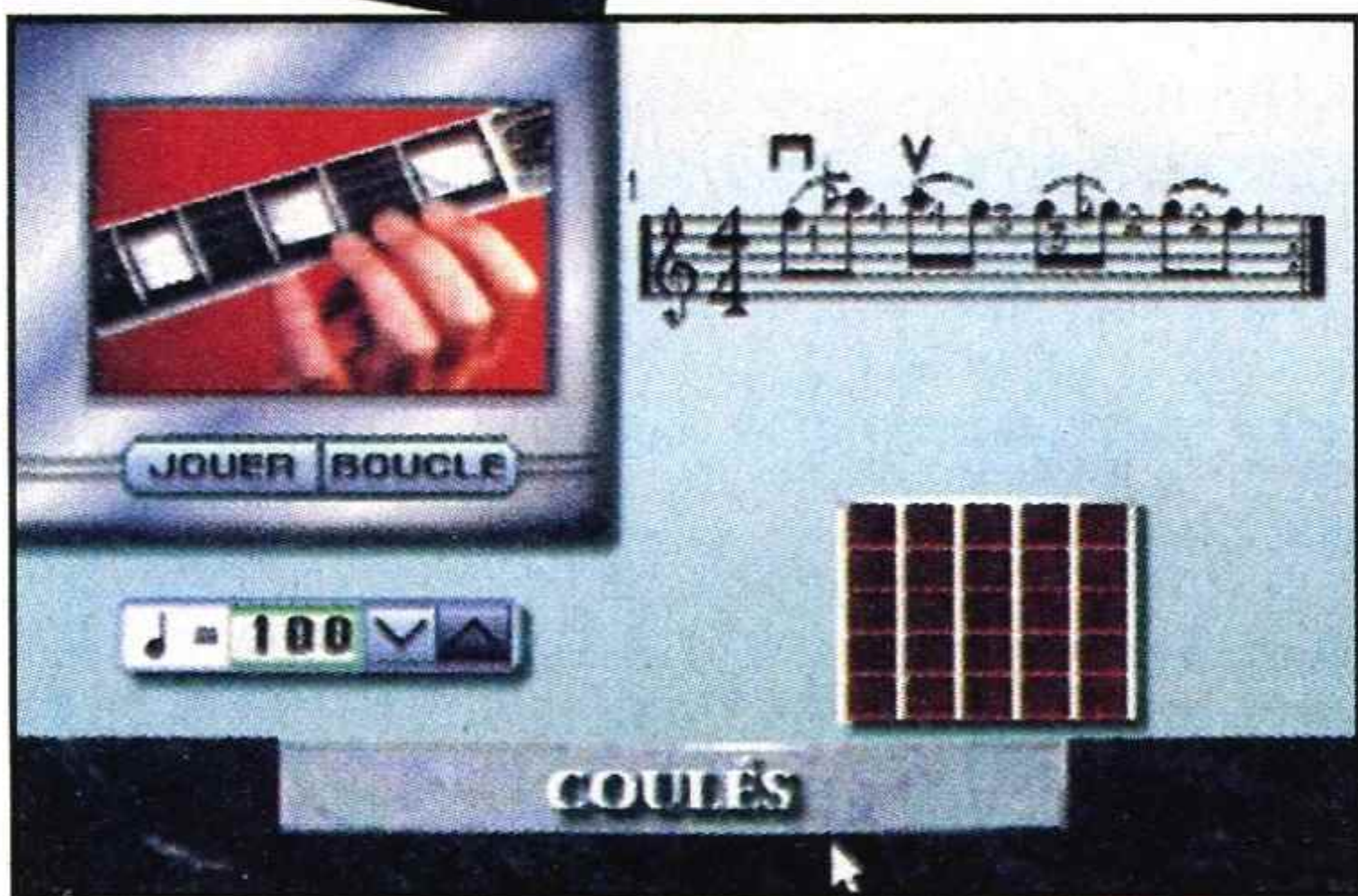
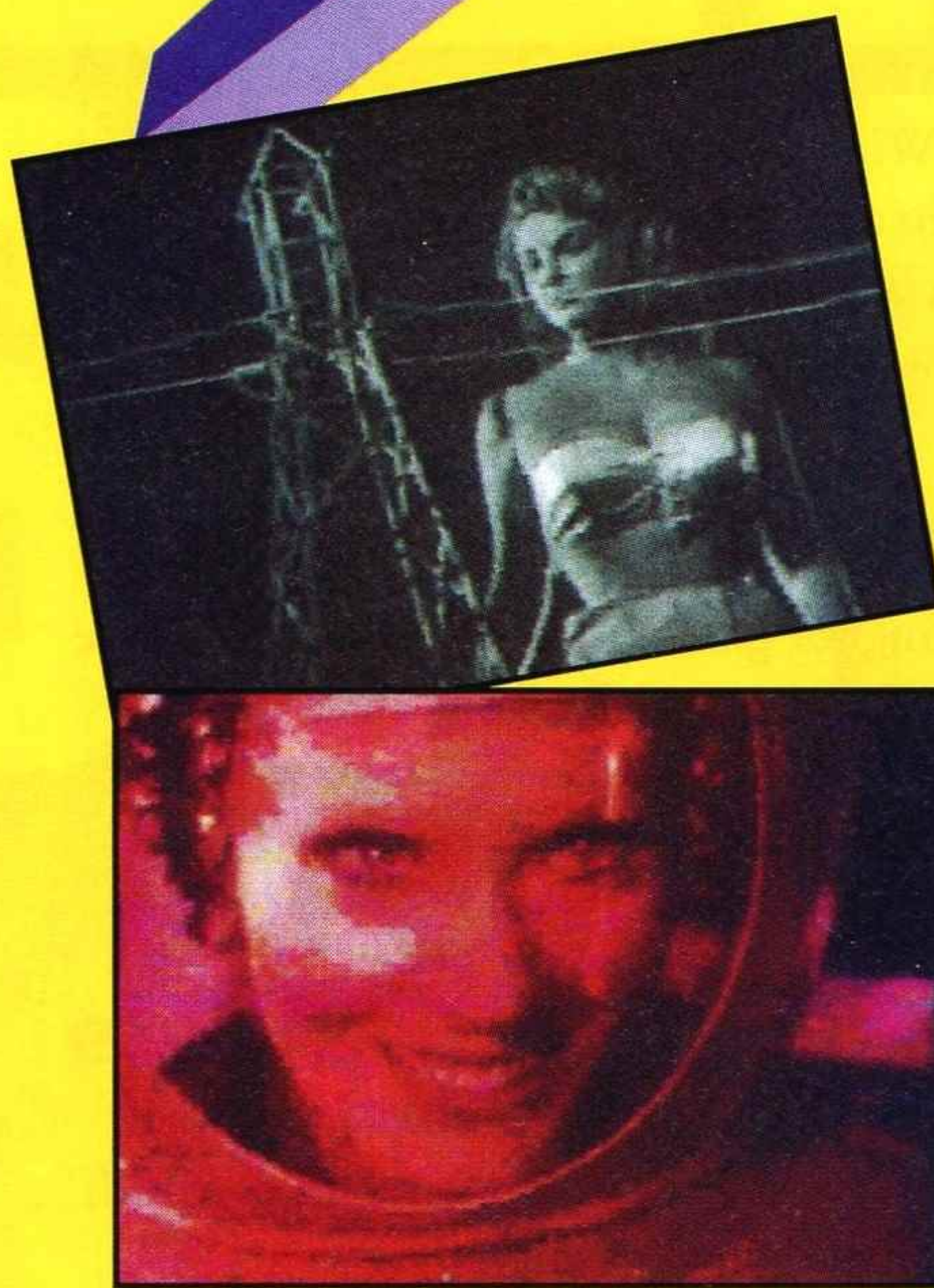
DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
Prezzo undici numeri L. 50.000
Per informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27200720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tal. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11.000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 50142207
oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

NEWS

CORSO DI CHITARRA PER CD

Siete tra quelli che facevano una corte disperata a una ragazza dai capelli corvini, quella che stava sempre all'ultimo banco, e che non parlava mai, e da cuidurante tutti i 5 anni del liceo non vi era mai riuscito di farvi veramente notare. Poi una sera, a una festa, proprio quando eravate decisi a fare il primo passo, l'avevate trovata lì, con gli occhi un po' trasognati, accovacciata, le gambe incrociate e le guance arrossate, vicino a quel ragazzo che suonava così bene la chitarra, quello ripetente, persino un po' ignorante: capelli lunghi, anfibi della celere, braccialetti indiani. Ancor prima di rendervene conto, quella sera, avevate "perso un'altra occasione buona...". Poi, fatto ritorno mogi mogi a casa, e appoggiati i pollici sul vostro Nintendo, avevate giurato di imparare pure voi a suonare la chitarra. E, ancora oggi, vi inchiodate sulla prima nota, un do minore... Ebbene, la vostra attesa è finita! E' in arrivo un nuovo fantastico CD-i per Philips interattivo in grado di porre fine alla vostra sofferta inferiorità. Questo CD è veramente l'ideale per imparare dei pezzi, e prendere confidenza con i movimenti, l'arpeggio ecc. Da una finestra sullo schermo un film mostra una mano in primo piano che sta effettuando l'esercizio in corso, mentre le note appaiono evidenziate su uno spartito in un'altra parte dello schermo. Vi troverete di fronte un insegnante in carne e ossa, un professore a cui potete chiedere di ripetere l'esercizio che non avete ancora assimilato, a oltranza, semplicemente cliccando sopra, senza paura che il prof, un po' seccato dalla vostra scarsa attenzione (attitudine) si decida a consigliarvi di provare qualche cosa d'altro: magari un bel paio di nacchere. Vi viene inoltre presentato all'interno del CD un semplice e documentato museo dedicato allo strumento e agli esemplari famosi, con modelli destinati a diventare mitici. Per i collezionisti, per gli amatori.

ONLY FOR AFICIONADOS: "FEMMINE FATALI"

Genere: film a colori sfuocati, interpreti; donne ragno, donne vampire, regine della laguna nera, ragazze serpenti: raccomandabile solo ad amanti del genere. Sono in arrivo Irma, la regina delle vampire e altre creature sue sorelle, in tutto il loro disadorno squallore in un CD-Rom veramente dedicato agli appassionati delle pellicole kitch. Niente sesso, chi lo cerca, lo cerchi altrove, non in questi 30 vecchi trailers di film che è oggi altrimenti possibile visionare solo a ore tarde, nei palinsesti sgangherati di emittenti del tipo: "Teleformaggio"... Antenne minori, per intenderci.

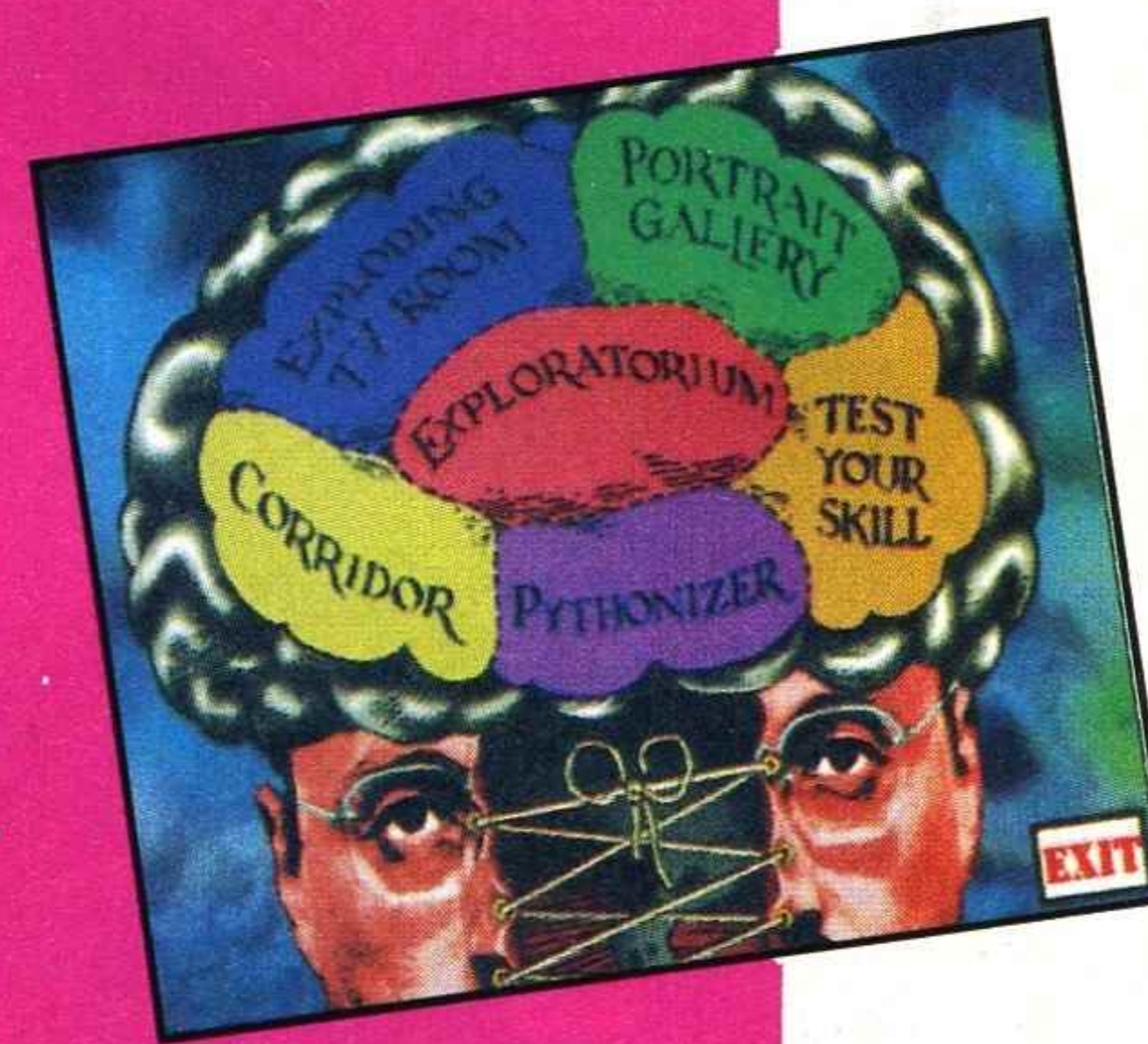
FONDAZIONE JOAN MIRO

Questo CD riassume in diverse immagini l'opera e la vita del grande pittore spagnolo Juan Mirò, e illustra soprattutto i materiali e il lavoro della fondazione che porta il suo nome, la Joan Miro F. di Palma di Maiorca. E' un viaggio istruttivo e interessante attraverso opere illustrate e immagini d'archivio, all'interno della vita di quello che si può considerare come uno degli artisti moderni più rappresentativi. Oltre a tenere in casa numerose affiches dei suoi quadri più noti, non lasciatevi sfuggire l'opportunità di approfondire la sua conoscenza. Un grande, indubbiamente! Chissà cosa avrebbe potuto combinare con un mouse in mano.

MONTY PYTHON IN CD-ROM

I Monty Python veri e propri "padri fondatori" della risata demenziale, sbarcano su Windows con un CD-Rom esplosivo, com'è del resto nel loro costume. Abituati a vederli escogitare e realizzare sul grande schermo demenziali esperimenti e gags surreali, speronare con grattacieli pirata palazzi di compagnie assicurative in piena Manhattan, pranzare insieme a grufolose scrofe, non restava che vedere che cosa avrebbero combinato su CD. Adesso che il momento è arrivato, rileviamo che Monty Python's Complete Waste Of Time è davvero un azzeccatissimo divertentissimo CD, una chicca a cui dedicheremo in un prossimo futuro una doverosa e approfondita anteprima.

I Belée®

GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department Exetera

miTC CD

GAMES CD

Titolo	Prezzo
11th Hour	Telefonare
7th Guest + Dune	128.000
7th Guest -OEM-	48.000
Adibu 4-5 anni (Ita)	89.000
Adibu 6-7 anni (Ita)	89.000
Alone in the Dark II	108.000
Armored Fist	98.000
Collezione 10 CD Vol.1	99.000
Collezione 10 CD Vol.2	99.000
Colonization - Civilization II	98.000
Comanche Maximum	59.000
Creature Shock	Telefonare
Cyber Race -OEM-	59.000
Cyberwar Lawnmower Man II	138.000
Cyclemania	98.000
Dawn Patrol	105.000
Day of Tentacle	128.000
Day of Tentacle -OEM-	69.000
Doom Companion	39.000
Doom II	89.000
Doom Mania -OEM-	39.000
Dreamweb	105.000
Dune -OEM-	59.000
Ecstatica	Telefonare
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Goblins 3	148.000
Heimdall II	88.000
Inca II	148.000
Indiana J. and Fate of Atlantis	69.000
Inferno	118.000
International Tennis	89.000
Iron Assault	118.000
Ironhelix	59.000
Kickoff 3	68.000
King Quest 6 -OEM-	49.000
Lawnover Man -OEM-	59.000
Lemmings New World	118.000
Little Big Adventure	Telefonare
Mad Dog Mc Creek II -OEM-	65.000
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet	118.000
Mega Race	48.000
Microcosm	148.000
Myst	138.000
Nascar Racing	139.000
Noctropolis	Telefonare
Nova Storm	Telefonare
Pinball Deluxe	88.000
Power Drive	78.000
Power Rangers	Telefonare
Psychotron	119.000
Rebel Assault	99.000
Return to Zork -OEM-	49.000
Reunion	98.000
Sea Wolf	148.000
Sensible Soccer (new int. ed)	48.000
Star Treck 25th Ann. -OEM-	69.000
Syndacate Plus	148.000
TFX	108.000
TFX -OEM-	79.000
The Last Dinasty	Telefonare
Theme Park	108.000
Tornado & Desert Storm	98.000
UFO (italiano)	89.000
Under a Killing Moon	Telefonare
US Navy Fighter	Telefonare
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Armada	135.000
Wing Commander III	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	69.000
Wood Ruff	95.000
World Cup USA 94	88.000
X Wing Enhanced	138.000
Zio Arcibald	89.000

WING COMMANDER III AD UN PREZZO DAVVERO DA SBALLO

ADULTS CD (Vietati ai minori di 18 anni)

Titolo	Prezzo
101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Beauties	69.000
3 D Darling	69.000
3 D Dream Girls	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Asian Ladies	69.000
Best of Vivid	89.0000
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
Cat & Mouse	109.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Dream Machines	109.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Legend of Porn II	55.000
Max Hardcore Anal	69.000
Mystique of Orient	69.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Oriental Hot Nights 1 or 2	29.000
Penthouse Interactive	Telefonare
Pretty Baby	29.000
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Topless Dancer	59.000
Virtual Virex	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

Questi games li puoi trovare a Milano al N° 22 di Via Lorenteggio (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

FLOPPY

GAMES ON FLOPPY DISK

Titolo	Prezzo
1942 Air Pacific War	118.000
A - 10 Tank Killer	48.000
A - 320 Airbus	59.000
Arachnofobia	17.000
Abraham Battletank	17.000
Aladdin	88.000
Apollo	17.000
Armored Fist	98.000
Battle Chess	29.900
Beauty & the Beast Print	28.000
Chaos Engine	78.000
Chess Master 3000	48.000
Colonization - Civilization II	98.000
Dawn Patrol	105.000
Delta V	105.000
Doom II	89.000
Dreamweb	105.000
Dune	48.000
F - 117 A	48.000
F - 15 III/B17	79.000
Falcon (mac)	28.000
FIFA int Soccer	85.000
Goblins II	48.000
Grand Prix	48.000
Gunship	17.000
Harpoon II	118.000
Heimdall II	88.000
Hokum Ka - 50	89.000
Humans	48.000
Hunt of Red October (mac)	28.000
Indiana Jones Fate of Atlantis	49.900
Indycar Racing	98.000
Indycar Track I	38.000
Indycar Track II	48.000
International Tennis	75.000
Iron Assault	89.000
Jack Nicklaus Golf	48.000
Jimmy Connors Tennis	29.000
John Madden F.	29.900
Jordan & Bird	17.000
Kickoff 3	68.000
Lemmings New World	118.000
LHX Attack Chopper	29.900
Lion King - Re Leone	85.000
Mantis	48.000
Mickey & Minnie Print	29.000
Monkey Island II	49.900
Mortal Kombat	78.000
Nascar	48.000
Outpost	98.000
Overlord	118.000
Pagan Ultima VIII	148.000
Patriot	48.000
Police Quest III	48.000
Power Drive	78.000
Prince of Persia II	49.900
Rampart	29.900
Rex Nebular	48.000
Sam & Max	128.000
Sensible Soccer - New Int. Ed.	48.000
Sim City	49.900
Simcity 2000	128.000
Test Drive III	48.000
TFX	118.000
Theme Park	118.000
Tie Fighter	99.000
TMNT Turtles	17.000
Tornado & Desert Storm	108.000
UFO (Italiano)	89.000
Winter Games	17.000
World Cup USA 94	88.000
X - Wing	49.900

SONY CDU 33A DOUBLE SPEED CD ROM

IN SCATOLA + CAVI + CONTROLLER + MANUALE + SERIE 10 CD:

1) MULTIMEDIA J. S.
2) ROCK RAP & ROLL
3) SHERLOCK HOLMES
4) MOVIE SELECT
5) PC KARAOKE
6) SPACE QUEST IV
7) HOME MEDICAL ADV.
8) BATTLE CHESS ENCH.
9) ARTS & LETTERS W.
10) FANTASY 4000 FONTS

1) PC KARAOKE
2) TIME MAN OF THE YEAR
3) BEST OF MEDIA CLIPS
4) CD ROM OF CD ROMS
5) KING QUEST V
6) WORLD ATLAS FOR MPC
7) WORLD FACT BOOK
8) STELLAR 7
9) PC ANIMATION FESTIVAL
10) DOOM

TUTTO A L.298.000 + IVA

ACQUISTA L.390.000 DI SOFTWARE E RITIRA IL TUO SONY CDU 33A COMPLETO A L.199.000 + IVA

SONY CDU 33A COMPLETO + SOUND BLASTER 16 MCD + 9 CD ROM + PHOTO CD L.649.000 + IVA

FIFA SOCCER CD ROM + JOYSTICK L.98.000

FIFA SOCCER AMIGA + JOYSTICK L.69.000

Sei un rivenditore? DIVENTA ANCHE TU CONSOLLES DEPARTMENT® POINT TELEFONA AL 02-4222684

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

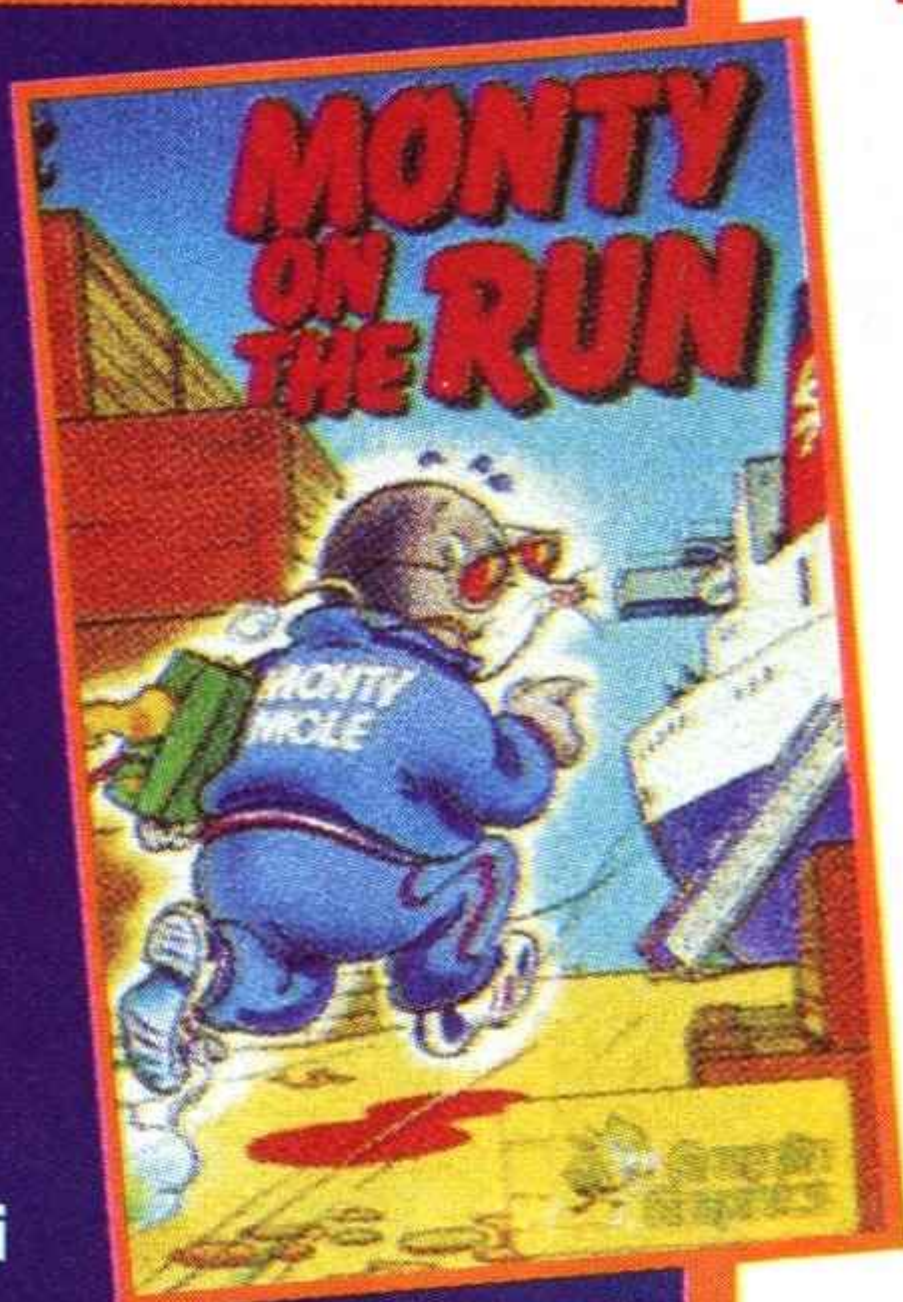
PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

A DICEMBRE APERTO 7 GIORNI SU 7 DALLE 9.30 ALLE 19.30

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

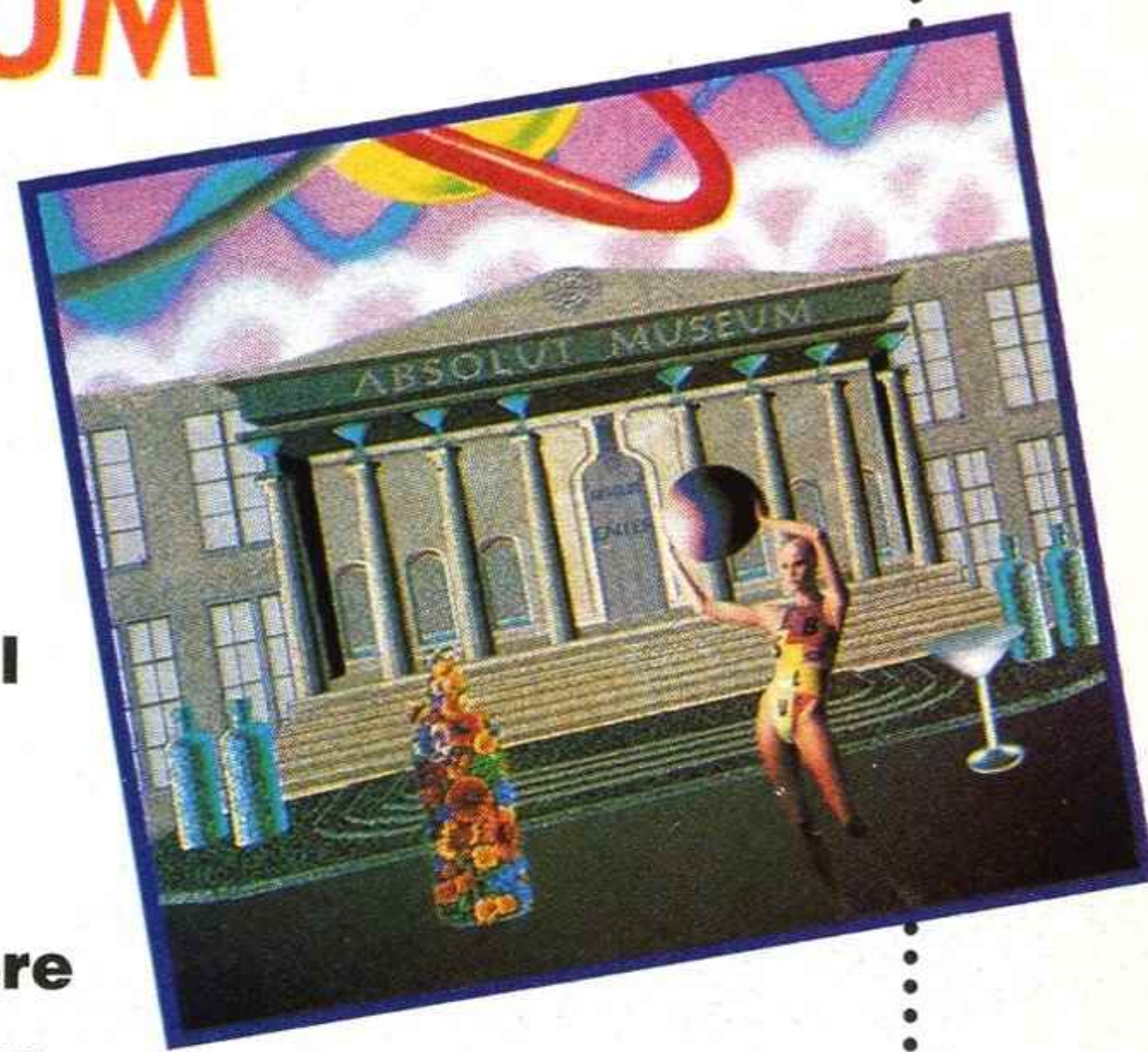
NEWS

GREMLIN: IL RITORNO

A tutti i possessori di Amiga sarà certo venuto un colpo quando hanno appreso la notizia che un'azienda storica, come la leggendaria Gremlin Graphics, autrice di titoli diventati veri e propri cult tra cui: "Monky Mole on the run" e "Litil Divil" aveva cessato di esistere. Ma niente paura, gli stessi amighisti avranno tirato un bel respirone di sollievo apprendendo che in realtà la Gremlin ha solo cambiato nome in Gremlin Interactive.
Insomma, la Gremlin è tornata!

NOCTROPOLIS

Un titolino interessante per tutti gli amanti del genere horror. Dalla Electronic Arts, questo CD per IBM e compatibili, in cui impersonerete un supereroe con un compitino semplice semplice: salvare la città dai demoni che vogliono distruggerla.

ABSOLUT MUSEUM

Se volete visitare un museo un po' particolare questo fa al caso vostro, l'unica avvertenza è di avere un buon rapporto con l'alcol, sì avete capito bene, proprio con l'alcol, infatti sono esposte oltre 200 fotografie, disegni e dipinti relativi a campagne pubblicitarie della Absolut Vodka. Prosit!

FLIGHTSTICK PRO

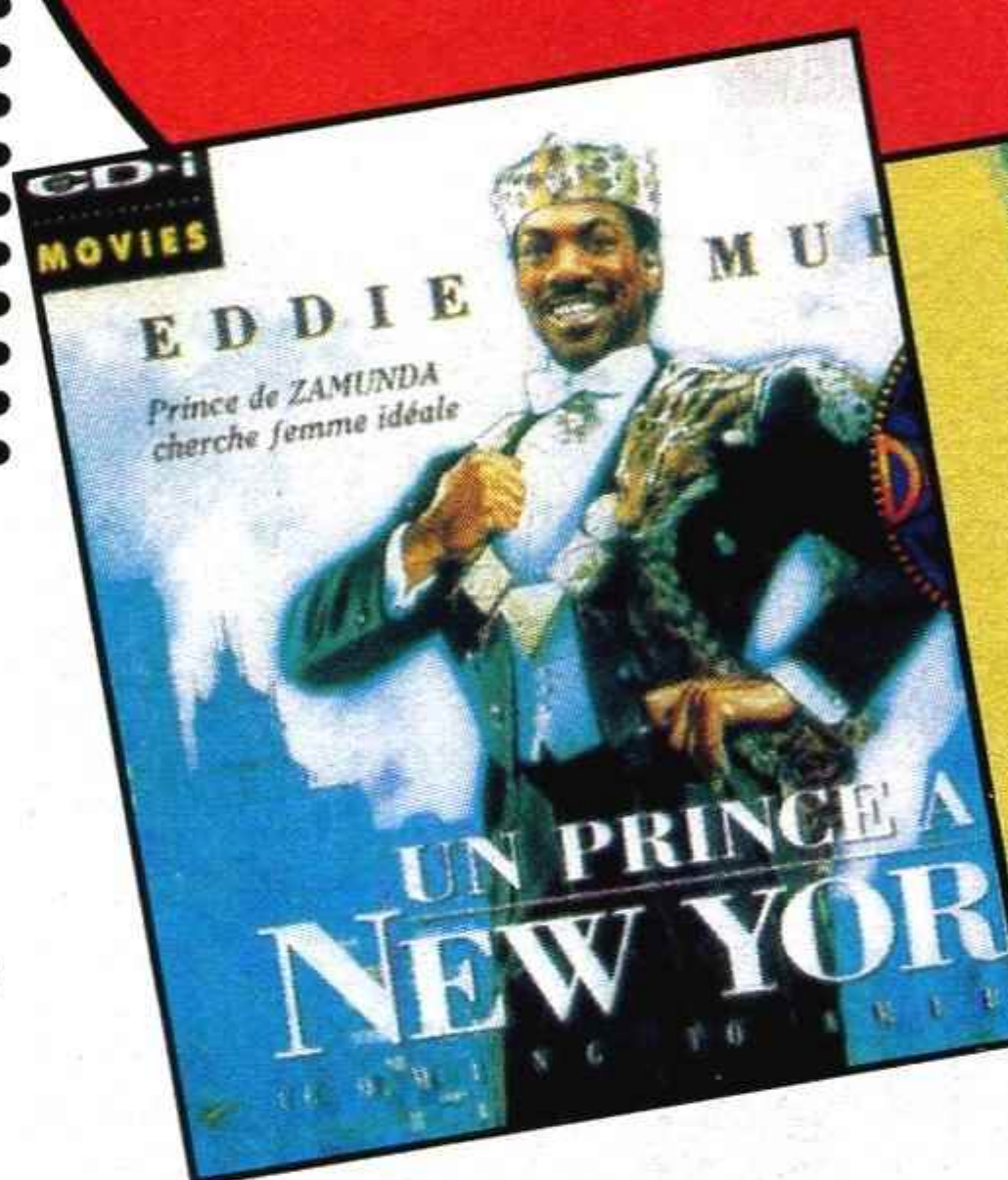
Il più avanzato joystick per simulatori di volo in versione Macintosh, con prestazioni molto elevate. Dispone del più evoluto stick per le battaglie al computer. Potete vedere ciò che vi circonda, attivare il radar, caricare o scaricare armi per devastare il nemico senza togliere le mani dal joystick. Il Flightstick pro, permette un approccio realistico a tutte le vostre missioni. Il grilletto e i tre pulsanti fire permettono una vasta gamma di scelte durante il combattimento.
Il Flightstick pro si collega alla normale porta joystick del vostro computer e il comando di accelerazione, i trimmer ed i pulsanti fire funzionano immediatamente.
E' disponibile anche la versione per IBM o 100% compatibili e per 3DO.
Si tratta di un joystick veramente unico, al top della linea grazie anche al suo esclusivo design ergonomico.

NEWS

CITADEL

ESULTATE o voi possessori di Mac, i programmatori di meraviglie videoludiche non si sono dimenticati di voi. Sta per uscire in versione floppie, Citadel, un nuovo fantastico arcade che vi farà trascorrere molte ore di divertimento.
Dovrete calarvi nella cittadina della morte a capo di un gruppo di quattro valorosi, ed esplorare un dedalo di labirinti senza fine. Con voi, un guerriero, un mago e un samurai: buona fortuna.

EDDIE MURPHY SU CD-I

Per tutti i possessori del Cd-i della Philiphs sono in arrivo due ghiotte novità: il film "Il principe cerca moglie" con L'irresistibile Eddie Murphy e "Ten Summoners Tale" con Sting in concerto.

ANCORA LEMMINGS

La Psygnosis ha annunciato l'intenzione di continuare a realizzare avventure imperniate sulle piccole creature animate da istinti suicidi ormai note a tutti gli amighisti: i lemmings.
In arrivo un nuovo titolo con ben 120 livelli giocabili. Confessate, non state più nella pelle!

OUT OF THE SUN

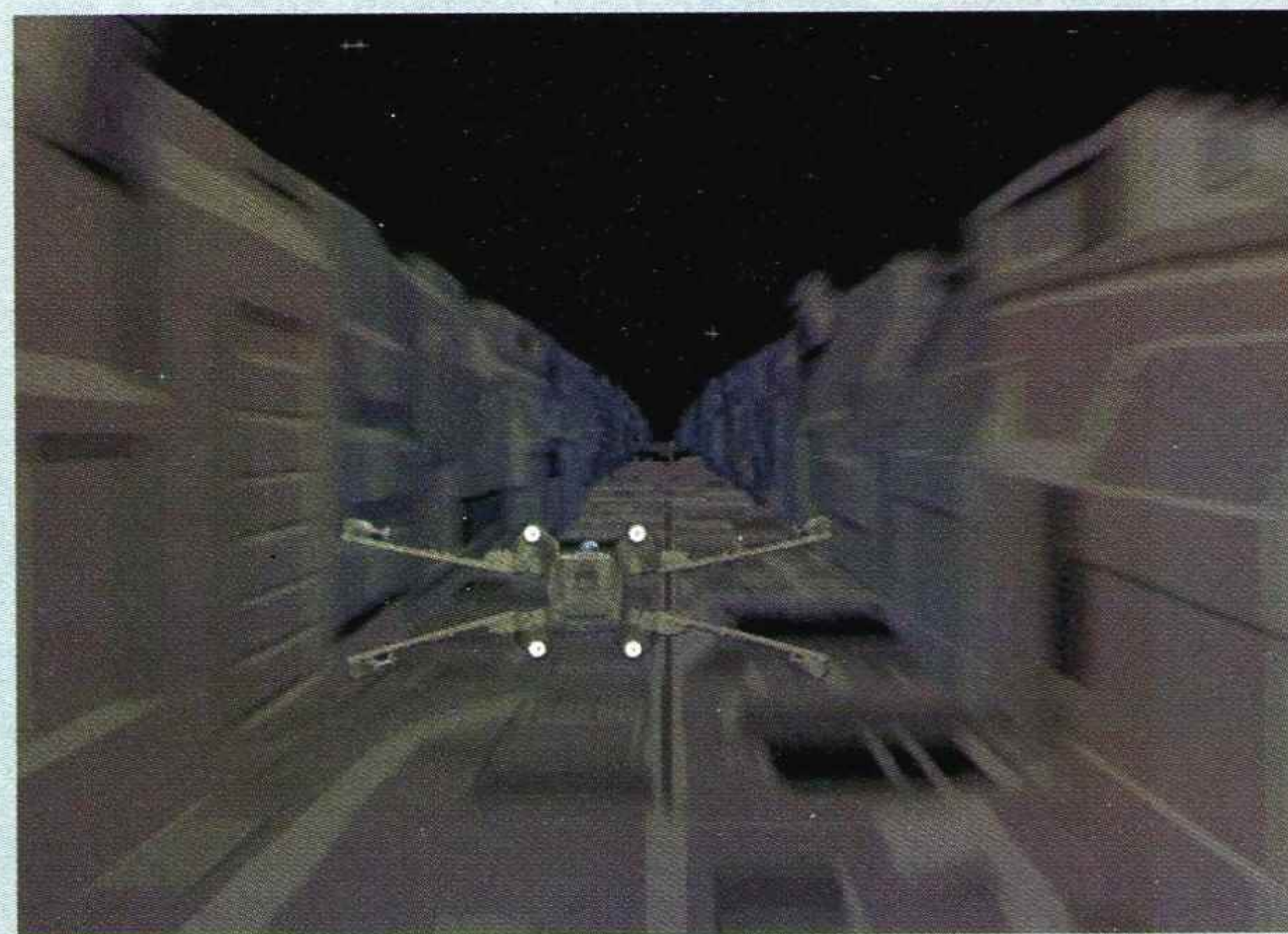
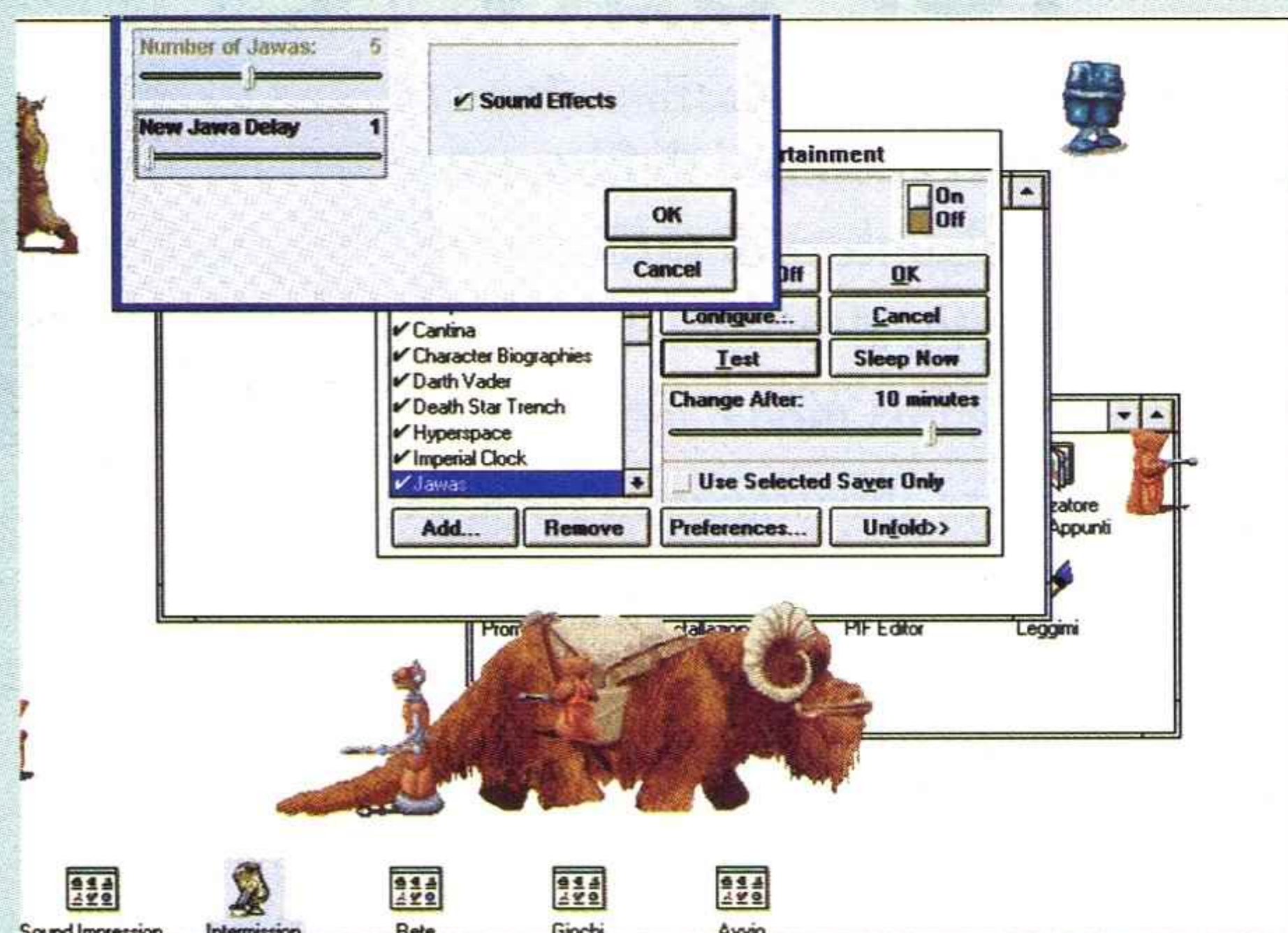
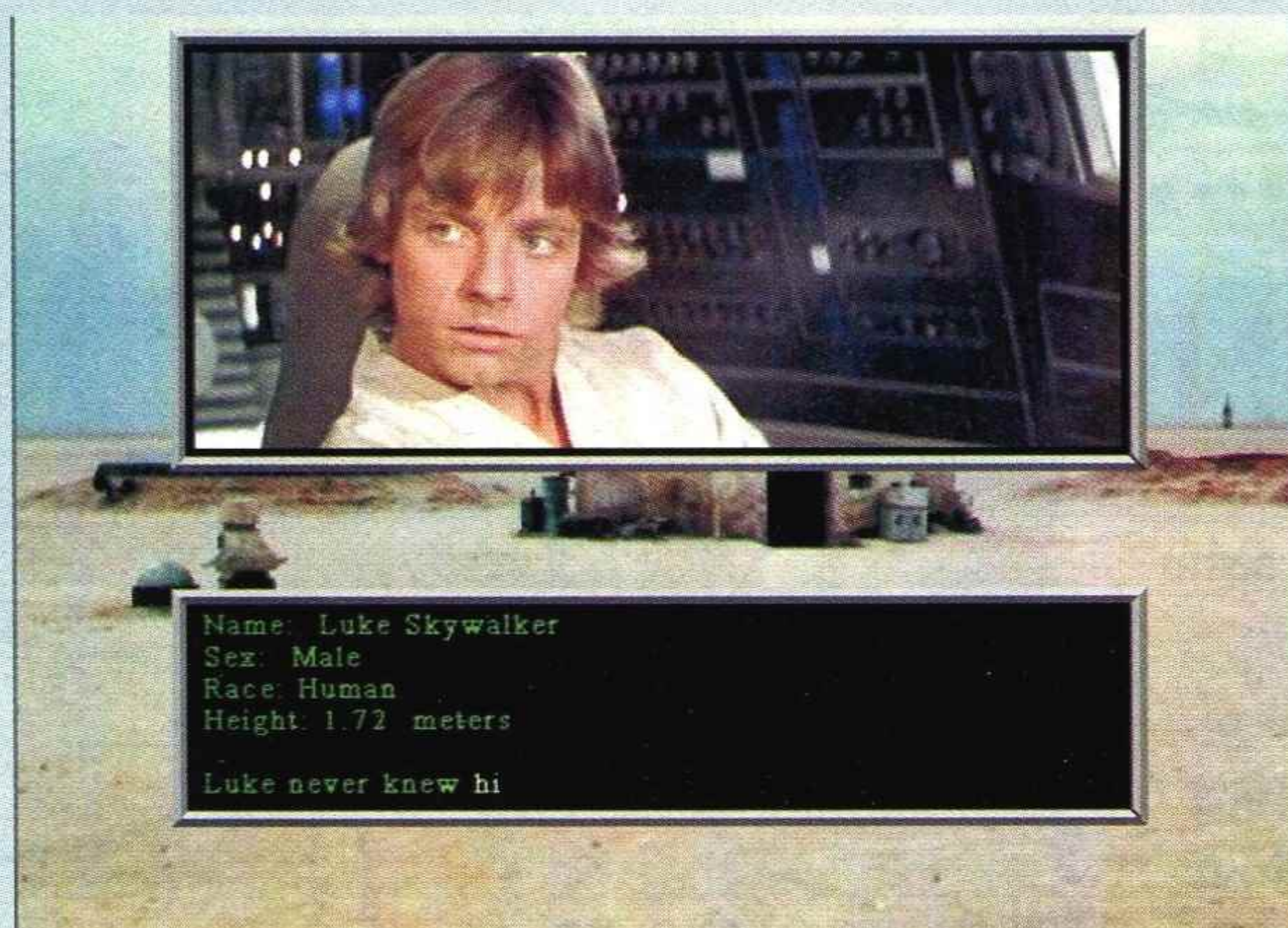
Un simulatore di volo per Mac? Potrebbe essere una nuova idea. Per tutti gli appassionati del genere è in arrivo Out of the sun. In realtà, più che di un simulatore di volo sarebbe forse meglio parlare di un arcade, ma diciamo che è una via di mezzo.
Gli scenari della battaglia sono due: L'Europa e il Pacifico. Le flotte schierate sono quelle di Stati Uniti e Inghilterra, Germania, URSS e Giappone.
Tre le missioni disponibili: Midway, D-Day e Kursk.
La grafica è molto bella e accattivante e per poterla godere occorre uno schermo a partire da 320x240 pixel a 1024x768. A titolo indicativo possiamo dirvi che si gioca bene con una grafica fluida, disponendo di uno schermo 640x480.
Per maggiori dettagli andate a pag.44

TOP GUN

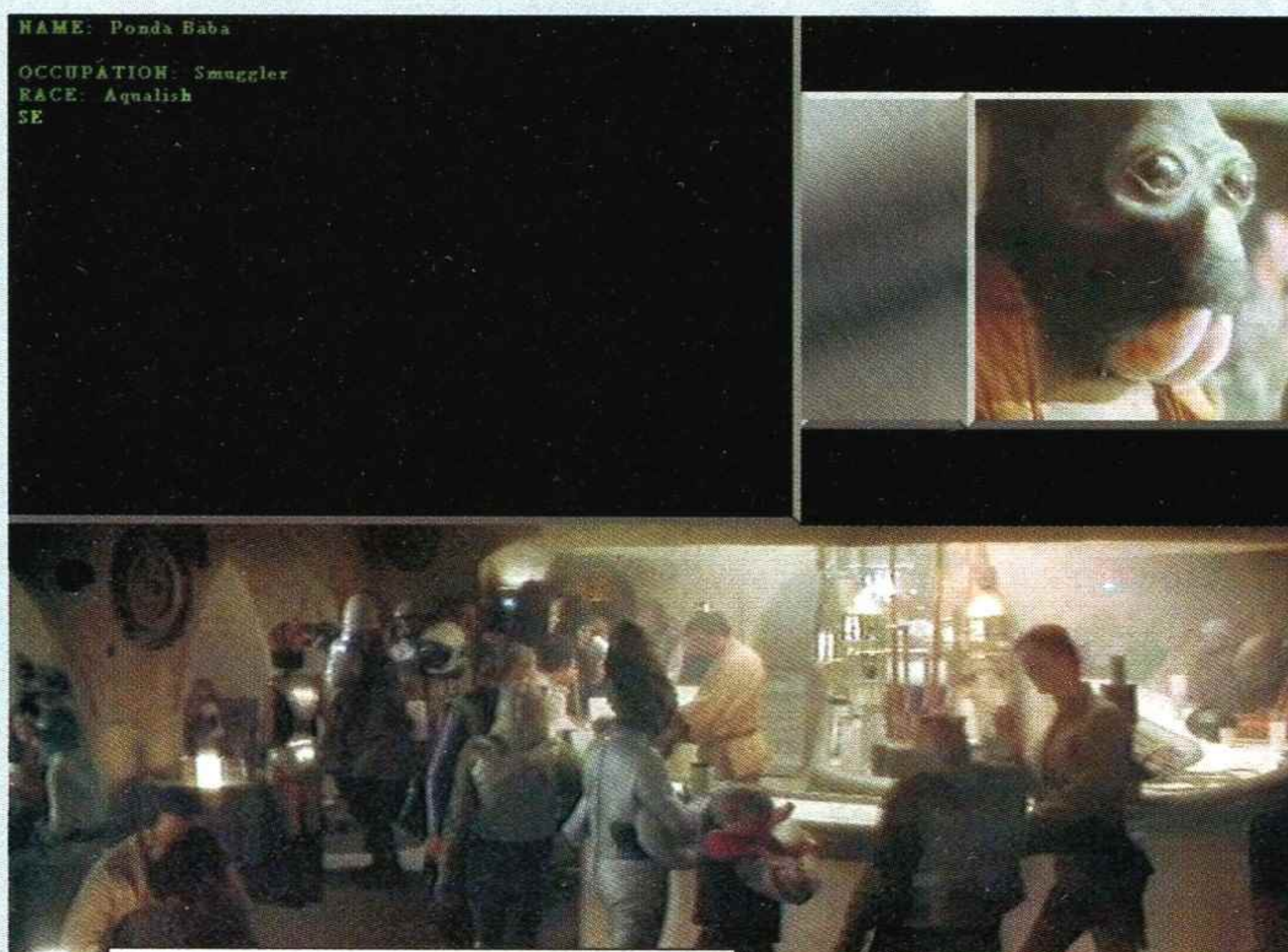
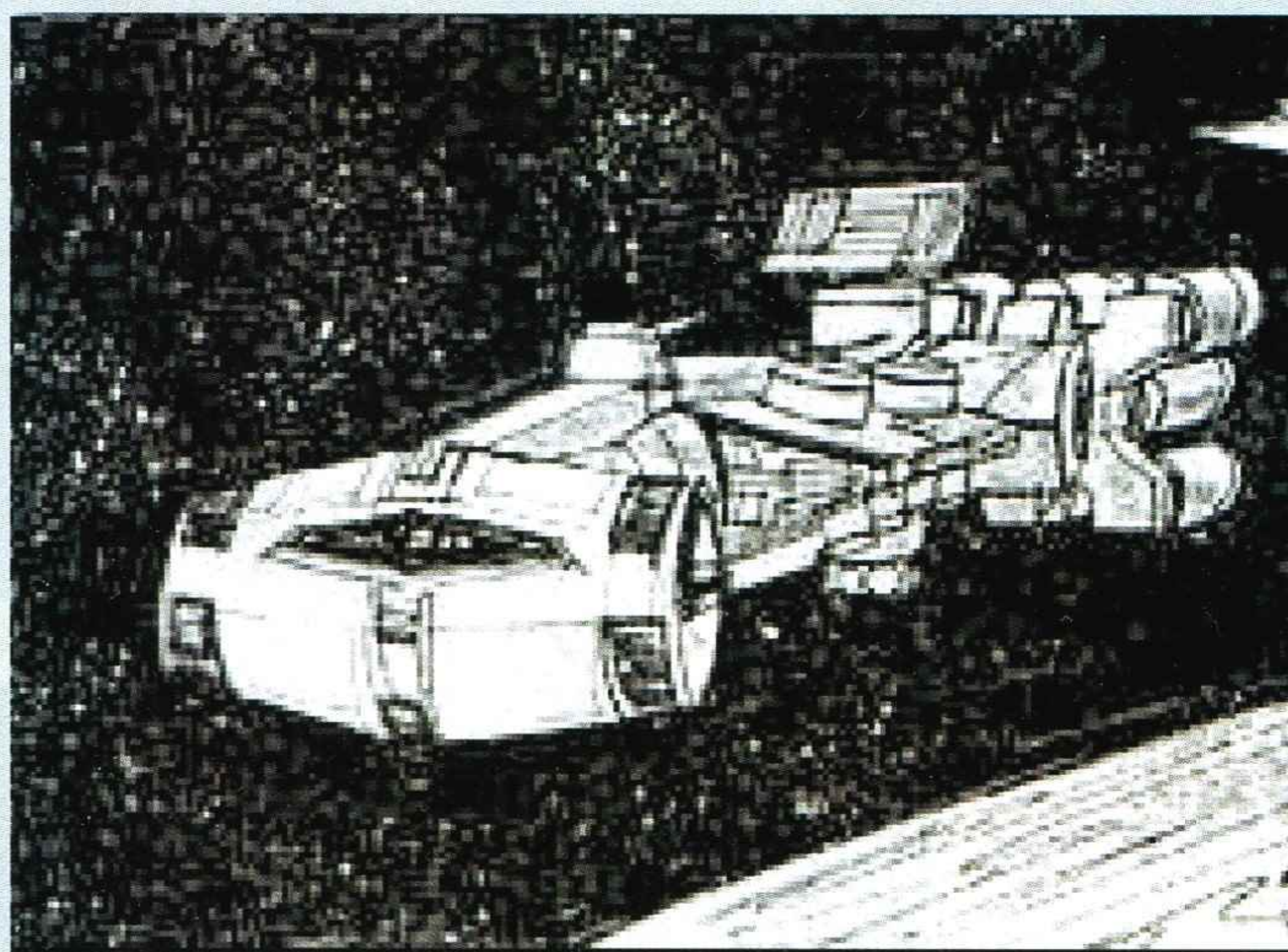
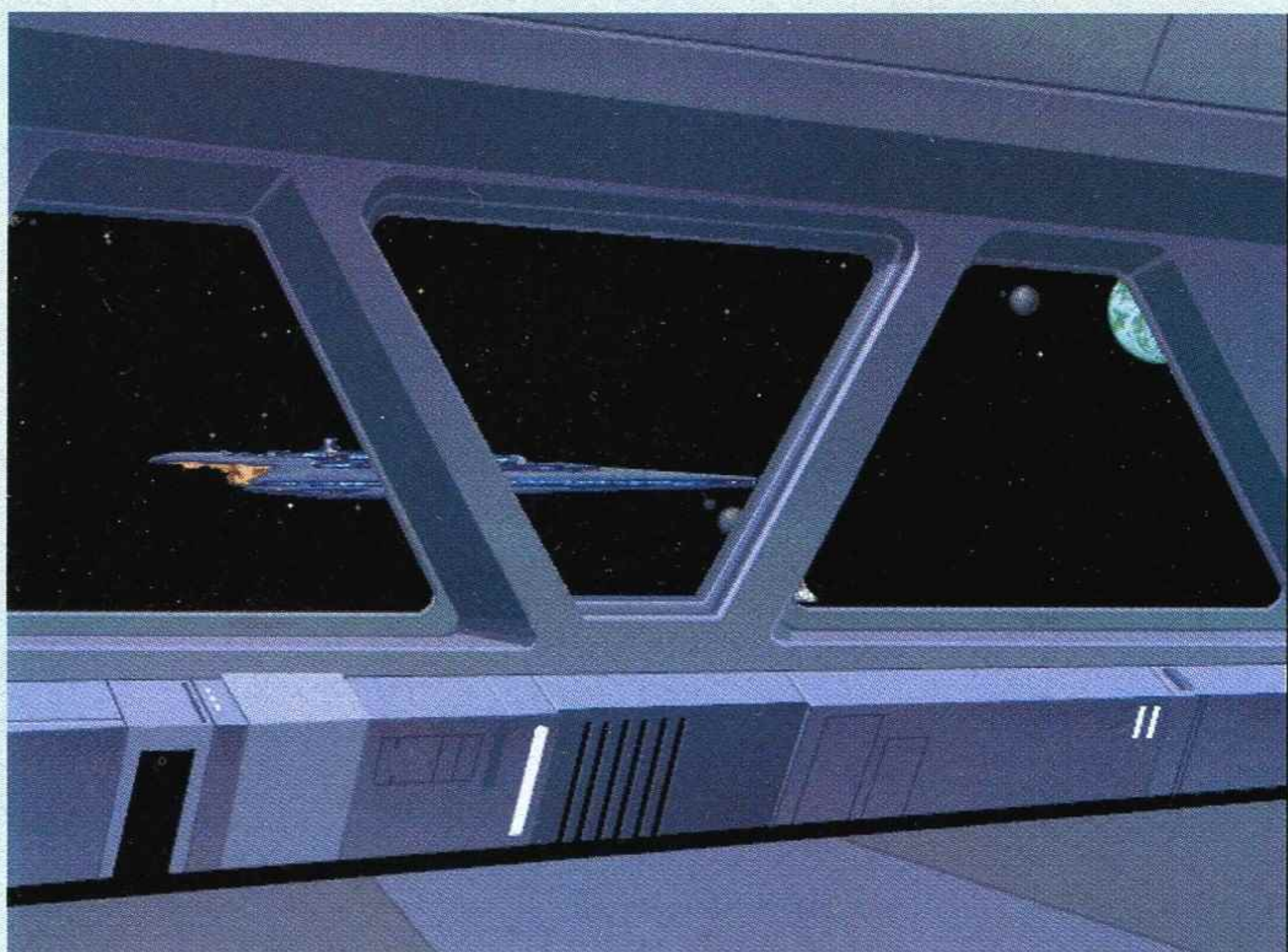
Gli adattamenti di film, specialmente di titoli riusciti, al mondo del PC è una moda ultimamente abbastanza in voga. Non stupirà perciò la notizia che sta per uscire un simulatore di volo ispirato al film "Top gun" con protagonista Tom Cruise, del film s'intende. La Microprose ha anticipato che il giocatore potrà scegliere tra diversi apparecchi e numerose missioni. Il gioco sarà prodotto per CD-i, 3DO e dovrebbe essere disponibile anche per le console della prossima generazione (Sega Saturn, Sony Playstation e Nintendo Ultra 64). Dalle poche immagini già disponibili si apprezza una grafica molto curata, sicuramente non inferiore a Falcon 4 o altri famosi simulatori di volo; purtroppo l'eccessiva fedeltà al film, rappresenta in termini di giocabilità un elemento poco positivo. Il titolo dovrebbe essere in vendita nei primi mesi del 95.

SCRIVI PER K E DIVENTA UN:

REDATTORE

PER VOI 50 CONFEZIONI DI STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT

Volete essere arruolati nella grande famiglia di K? Avete voglia di scrivere e comunicare oltre a giocare? E allora datevi da fare... K cerca nuovi, originali, divertenti, folli, improbabili ed imprevedibili collaboratori. Il vostro banco di prova? Una recensione, un commento, un articolo, una poesia, un disegno o una schermata sul tema di Star Wars la saga di film e videogiochi di Gerge Lucas. Siate creativi perché abbiamo spazio solo per 50 nuovi adepti. Pubblicheremo ciò che a nostro insindacabile giudizio sarà pubblicabile e ricompenseremo i fortunati con 50 confezioni di "Star Wars Screen Entertainment", che contiene una cascata di sorprese: animazioni, spezzoni di film della trilogia di Star Wars, le storie, i personaggi, uno speciale messaggio di George Lucas sulla prossima trilogia di Star Wars e le colonne sonore originali.

Quindi mano alla tastiera (o alla penna) e giù con le idee. Iniziate con noi una sfolgorante carriera da videogiornalista (più o meno...) Che la forza (o le idee) sia con voi.

STELLARE

Saranno ritenute valide soltanto le recensioni accompagnate dal tagliando di partecipazione. Non sono valide fotocopie e similari! Le eventuali fotocopie dei tagliandi pervenute saranno premiate con una fotocopia della confezione di "Star Wars", altrettanto prestigiosa ma un po' meno giocabile dell'originale!

Inviare in busta chiusa a K "Il redattore stellare" Via Pagliano, 37 20149 Milano

Tagliando di controllo

Il redattore stellare è:

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Città ....

Tel. ....

Voglio scrivere per K perché...

....

....

....

....

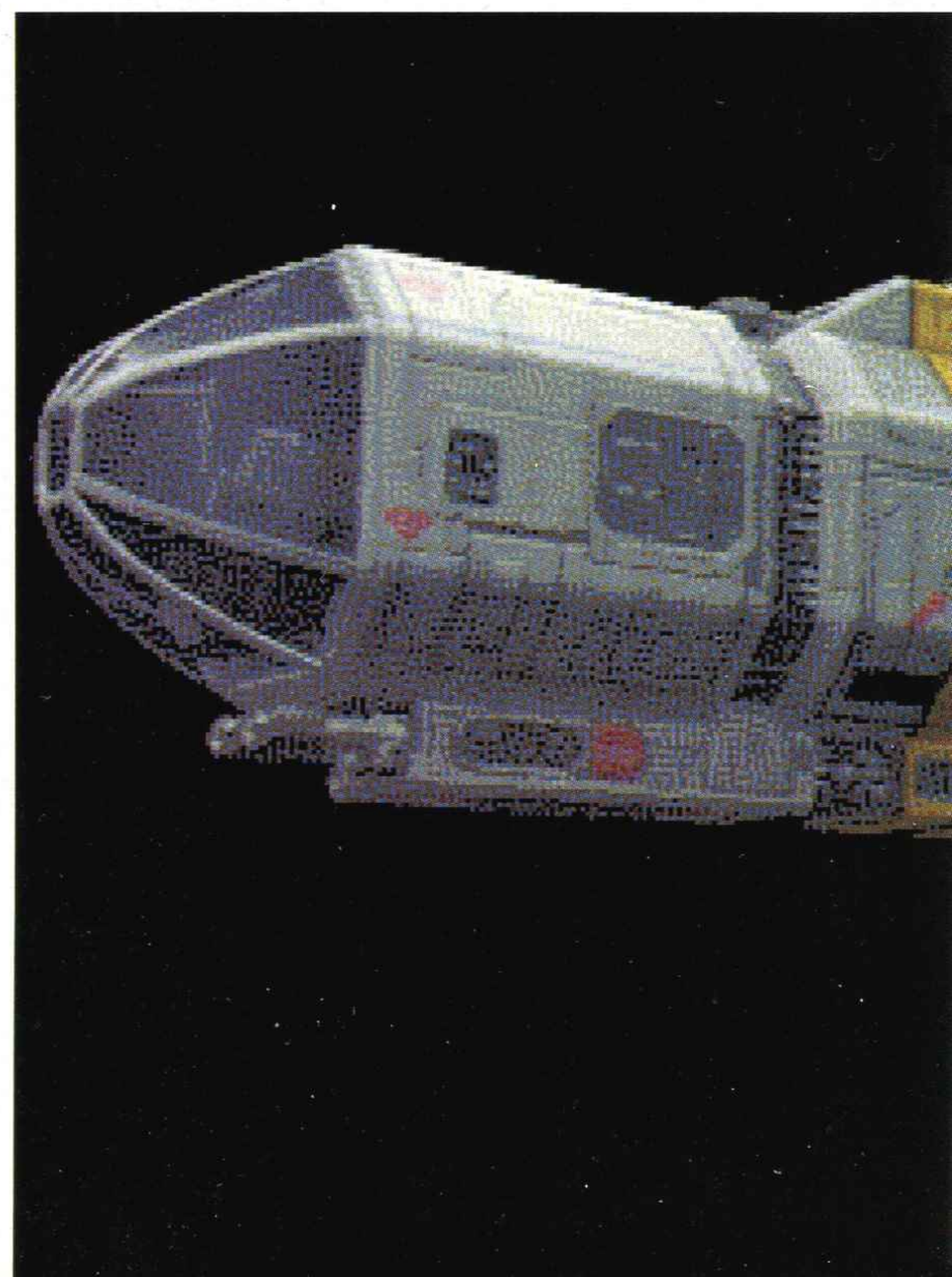
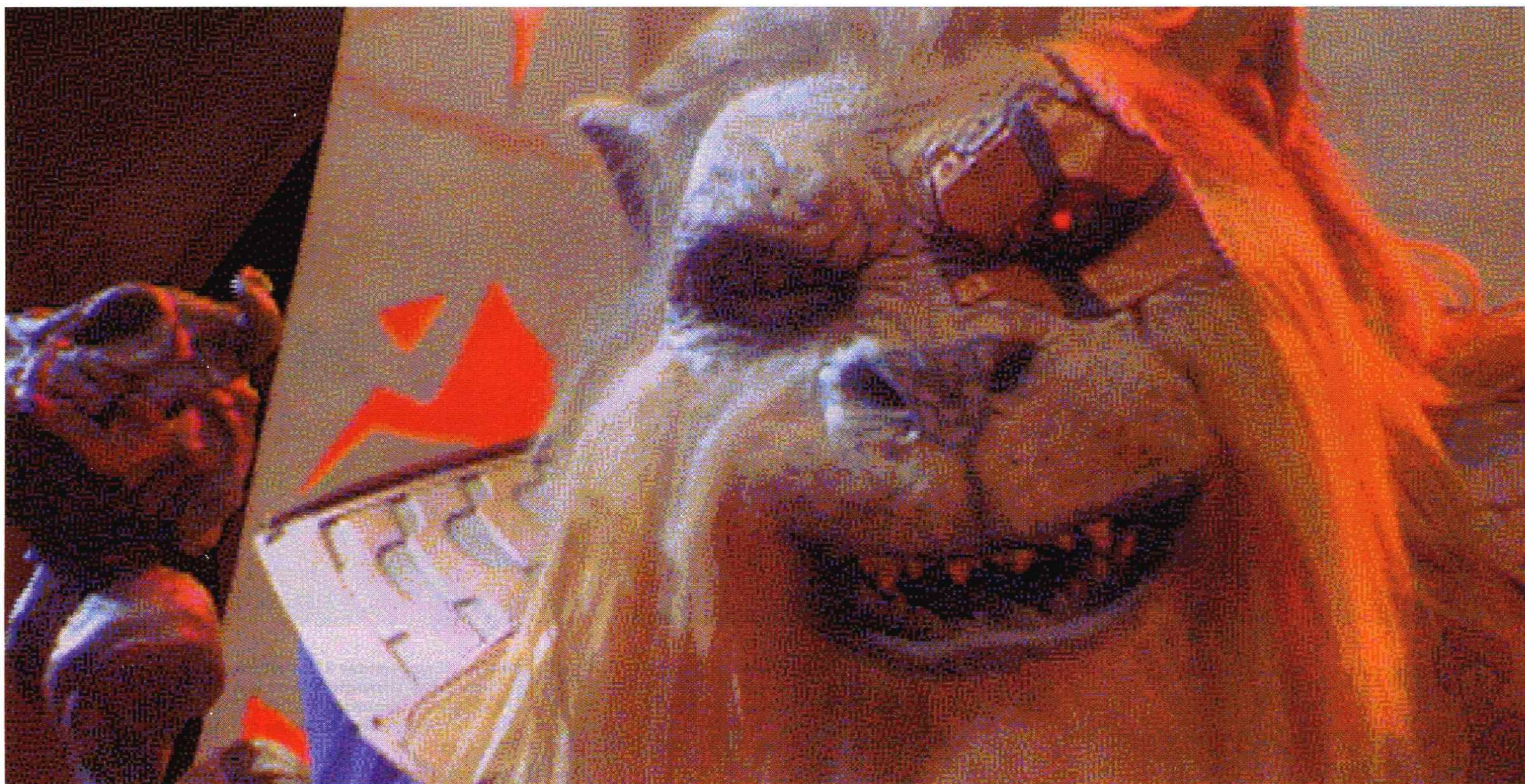
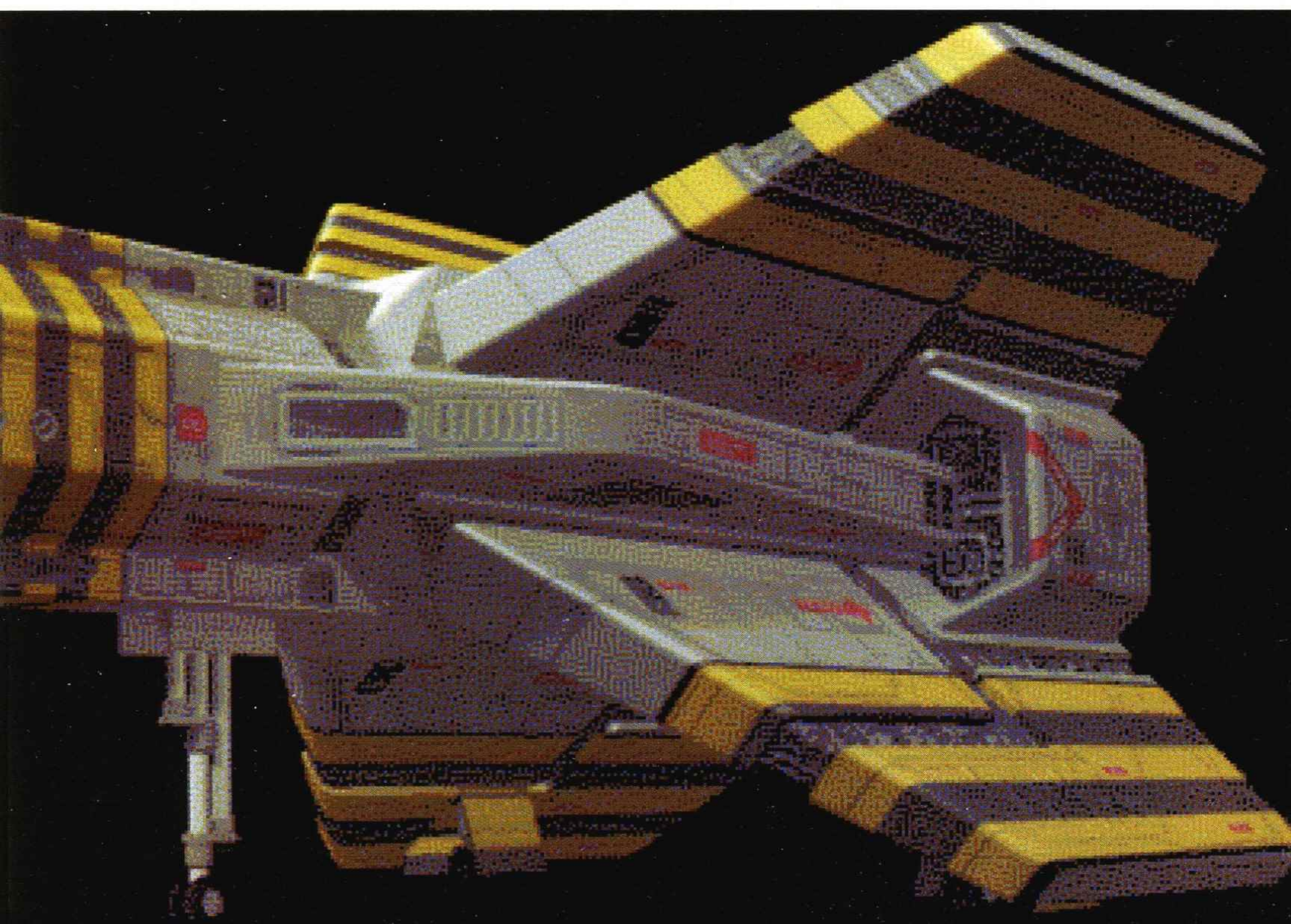
ANTEPRIME

WING CO

Ricordate Mark Hamill? Sì, proprio lui, il mitico Luke Skywalker della saga di "Guerre Stellari è tornato con una nuova avvincente avventura... anche se questa volta, per vederla, invece della comoda poltroncina del cinema dovrete avere come supporto almeno un 486 a 33Mhz...

Avevo un'idea bestiale, lo giuro, una cosa assolutamente geniale. Pensavo di iniziare la recensione con una frase ad effetto del tipo: "Che la forza sia con voi", poi lo sguardo di spietato compatimento degli altri redattori mi ha convinto che forse non si trattava di un'idea molto originale, così ho deciso di ripiegare su "Che la fede sia con voi", che tuttavia mi sembrava troppo biblico, alla fine ho deciso di lasciare perdere l'apertura ad effetto, anche perché di effetti davvero speciali ne riserva tanti questo attesissimo CD.

La storia di Wing Commander 3 comincia da dove era finito il precedente episodio, con la distruzione della nave madre, la Concordia e il trasferimento del suo leggendario eroe, Blair, interpretato da Mark Hamill, su una vecchia nave, la Victory. Naturalmente la guerra con i Khilartiani, i giganteschi gattoni tutt'altro che affettuosi e prodighi di effusioni, prosegue, anche se con esiti poco confortanti. L'unica speranza di far volgere a favore degli umani il combattimento è di realizzare una bomba per distruggere il pianeta Kilrah, ma prima occorre rapire lo scienziato che sia in grado di costruirla. La prima cosa che affascina di Wing Commander è la grafica stupenda, assolutamente mozzafiato. Le scene filmate sono state realizzate con una tecnica di compressione proprietaria, invece del vecchio sistema MPEG utilizzato per i precedenti capitoli della saga, che, secondo i programmatori, non consentiva una definizione perfetta dell'immagine. Grazie al nuovo sistema si ottengono invece

Continua la saga di Wing Commander, con il terzo capitolo: il più ambizioso!

MMANDER III
The heart of the Tiger

Sopra: un volto familiare, quello di un Kilarthiano, già protagonista dei precedenti episodi della serie. La realizzazione dei "gattoni" è stata curata dalla Precision Effect, già nota per aver animato le Tartarughe Ninja. Per ogni Kilarthiano sono state costruite più teste meccaniche per avere una gamma completa di espressioni.

immagini molto dettagliate a tutto schermo, senza sbavature. Purtroppo per gustare appieno questa grafica spettacolare bisogna possedere una scheda video SVGA, ma non solo: consigliatissimo pure un computer Pentium o un 486 DX2.
Rispetto alle precedenti due avventure della serie sono stati inseriti nuovi fighter che vi daranno filo da torcere.
Si tratta veramente di un kolossal interattivo che sicuramente riscuoterà un grandissimo successo, come nella migliore tradizione della Origin. Si diceva

Le immagini sono state pompate in modo spettacolare

Sopra: una spettacolare scena di battaglia. La grafica di Wing Commander 3 è stupefacente, merito di una nuova tecnica a compressione proprietaria che ha consentito di ottenere immagini molto dettagliate a tutto schermo. Inoltre, sono stati inseriti nuovi "fighter" estremamente letali, per aumentare la giocabilità e l'interesse. Da notare che Mark Hamil, il protagonista, non è nuovo a partecipazioni nel mondo dei videogiochi, infatti ha prestato la sua voce al doppiaggio di Gabriel Knight, della Sierra.

dell'interattività, infatti la trama delle scene filmate può essere cambiata, dando gli opportuni suggerimenti a Blair, Mark Hamill, su come comportarsi; tutte queste informazioni determineranno un diverso svolgimento della storia e, ad esempio, delle scene di battaglia. Insomma, si apre una nuova frontiera dell'avventura galattica, già esplorata anche da altre grandi società del settore come la Lucas Arts con la serie "Star Wars", ma questa volta il titolo è veramente clamoroso: Wing Commander rischia di diventare uno dei giochi più riusciti di tutti i tempi... scusate se è poco!

Parsifal

SUPPORTO TECNICO

La grafica di Wing Commander 3 è stupefacente e il gioco è sicuramente più veloce dei precedenti della serie, purtroppo tutto ciò si traduce in una richiesta di hardware non proprio abbordabile. Per apprezzare pienamente le immagini bisogna disporre di almeno un Pentium o di un 486DX2, anche se come configurazione minima può bastare un 486 a 33Mhz. Supporta tutte le schede sonore più diffuse, Sound Blaster inclusa, e per la grafica richiede almeno una VGA a 256 colori, anche se è consigliabile la super VGA. Indispensabile il CD a doppia velocità. Richiede 8 Mb di RAM per girare correttamente e altrettanti per essere installato su disco rigido.

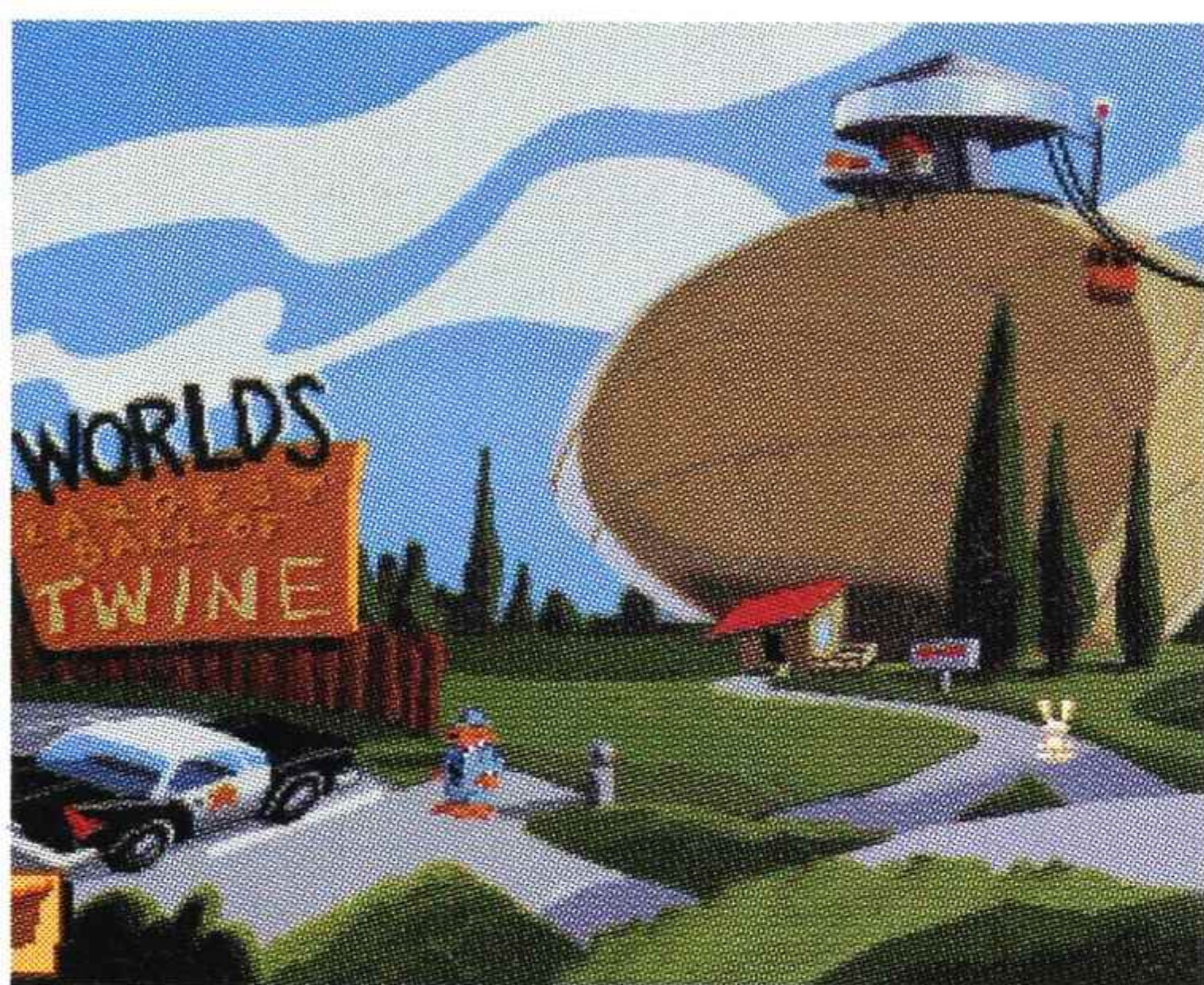
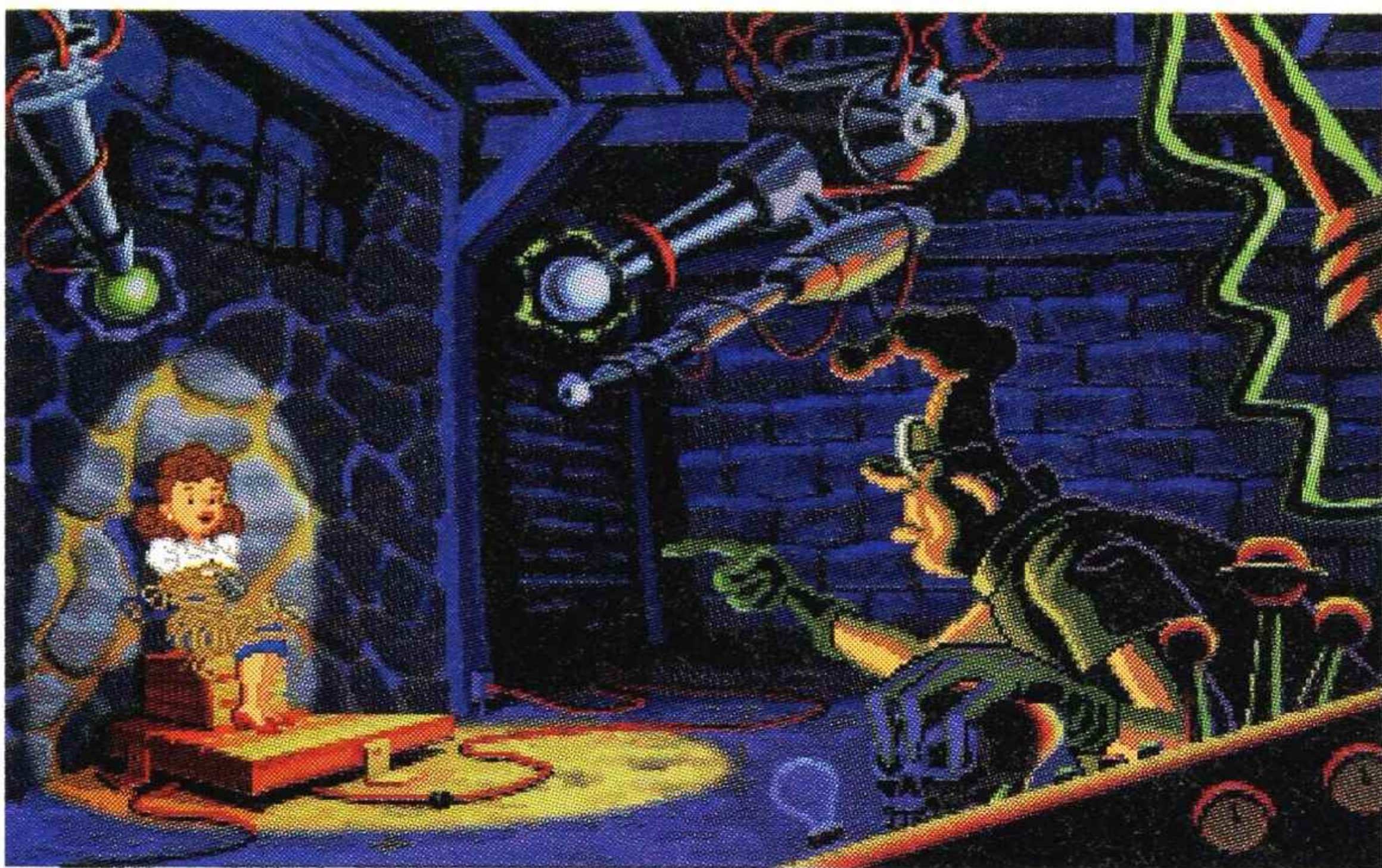
ANTEPRIME

ATTENTI A QUEI DUE

"Sam & Max hit the road" può considerarsi un gioco "adventure" da inserire tra i titoli più importanti di sempre, ora, però, si ripropone in una nuova veste: completamente doppiato in italiano!

"Ci vediamo!", "Non se mi giro dall'altra parte...". Non è il dialogo demenziale tratto da un film di Woody Allen, ma uno dei tanti esilaranti scambi di battute contenuti in *Sam & Max,* il riuscitissimo "adventure" della Lucas Film. Vabbè, direte voi, sai che novità! *Sam & Max* è ormai un gioco conosciuto da tutti! In parte è vero, sta però per uscire in questi giorni la versione con i dialoghi in italiano e vi posso assicurare che si tratta di un vero e proprio evento da non perdere. Se le battute e i giochi di parole contenuti nel gioco facevano sorridere leggendoli sulle varie schermate mano a mano che l'avventura si evolveva, in questo caso, pronunciate dai protagonisti, risultano davvero irresistibili, perché imprevedibili proprio come le battute fulminanti di un film di Woody Allen.

Alla realizzazione di *Sam & Max* in versione italiana hanno collaborato 62 doppiatori professionisti che hanno contribuito con la loro grande bravura a caratterizzare in modo veramente efficace i personaggi e non solo i protagonisti. In realtà, nella versione inglese, se Sam e il suo compagno "conigliuto", Max, erano caratterizzati in modo efficace, gli altri personaggi erano tutti sullo stesso livello, volutamente anonimi, forse per fare risaltare la carica umoristica e la personalità dei due "investigatori". **Invece con mia grande sorpresa,** seguendo le varie fasi del gioco, mi sono ritrovato davanti a una galleria di personaggi tratteggiati in modo impeccabile che si esprimono usando sia cadenze dialettali che sfumature di linguaggio proprie del cinema. Si va da Doug, la talpa, che si esprime con una cadenza sarda che risulta ancora più evidente nello zio, autore del più grosso gomitolo di spago del mondo (e ci stiamo ancora chiedendo se si tratti di un merito), alla ragazza col collo di giraffa, Trixi, che usa un linguaggio dolce, ingenuo, tipico delle eroine anni 30, tanto per intenderci.

La galleria dei Piedoni, poi, è veramente ben assortita. Bruno il piedone si esprime con un linguaggio da tontolone, che in qualche modo ricorda un Forrest Gump in carne e... peli. Non manca il piedone bolognese che con accento perfetto dice: "Ghiazzìoli, bei ghiazzìoli... Paze e felizità per tutti... ab'salut' amico!" e la Piedona dell'alta società con il suo intercalare tipicamente aristocratico. E poi il simpatico romano che gestisce il golf per alligatori (un connubio molto singolare come fa notare lo stesso Sam) che mi riporta alla mente il Funari dei tempi belli e, ancora, i due scagnozzi che parlano in dialetto siciliano (ogni riferimento pensiamo sia puramente casuale).

Una carrellata dei tanti personaggi che compaiono in "Sam & Max hit the road" sono ben 62 tutti doppiati in italiano, ma non solo: sono anche caratterizzati benissimo. Una curiosità: la prima immagine non è sbagliata, ma è proprio a rovescio nella storia, osservate infatti i capelli della signora "veneta".

Si è così rapiti dal dialogo tra i vari personaggi che ci si dimentica quasi di giocare, si ha come l'impressione di assistere a un film

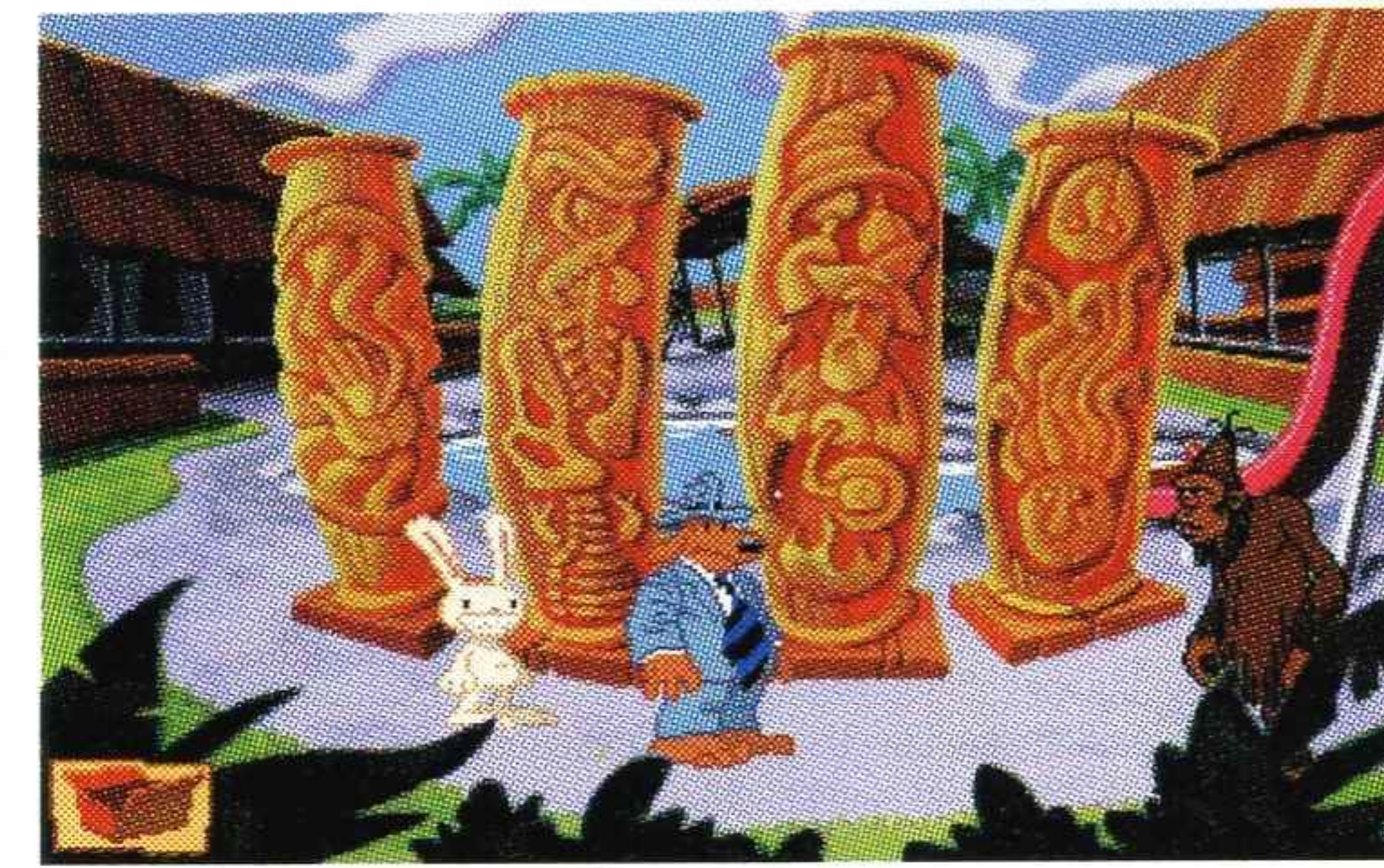
Sopra, il simpatico gestore del campo da golf per alligatori, un connubio abbastanza originale, che si esprime in un perfetto dialetto romanesco, anzi, lo definiremmo: "Funaresco".
Sotto, Il pescatore di trote che rimane vittima di un tragico incidente e più sotto ancora: Doug, la talpa.

"Sam & Max" è un vero e proprio film interattivo

I dialoghi originali non sono stati modificati ma adattati integralmente con grande maestria, e posso immaginare quale sia stata la **difficoltà dei doppiatori nel dare un'"anima"** a personaggi che prima d'oggi comunicavano solo attraverso fredde schermate di dialogo. Non potevano passare inosservati altri personaggi assolutamente godibili, come Evelin Morrison, la fatalona che parla solo in terza persona, oppure la signorina tedesca che si trova al bungee jumping.

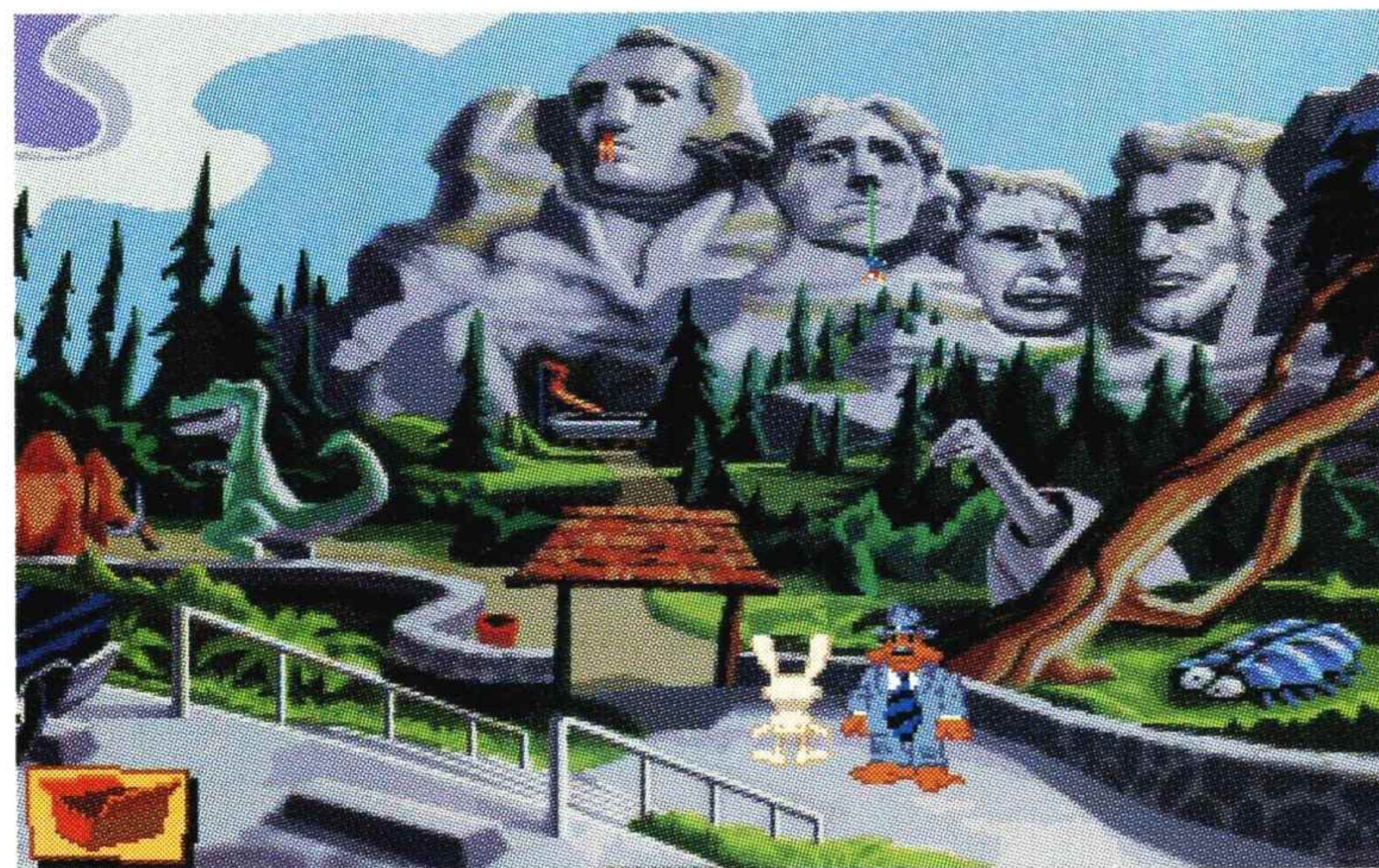
Naturalmente, alla fine *Sam & Max* riusciranno a trovare la formula magica per far crescere gli alberi in tutti gli Stati Uniti e restituire ai simpatici piedoni il loro habitat naturale devastando così buona parte del continente americano. La lavorazione, come ci hanno spiegato alla CTO, è stata particolarmente lunga e impegnativa, ma tutti sono molto soddisfatti del risultato finale e devo dire che non posso assolutamente dare loro torto. In un ora e mezza in cui mi sono stati presentati tutti i personaggi con le loro nuove voci italiane, mi è sembrato veramente di essere in prima fila ad assistere a un film. Per un attimo ho proprio perso di vista la dimensione video ludica e nella mente si sono affollati paragoni con lungometraggi a cartoni animati o film veri e propri come Roger Rabbit. Del resto la stessa durata della "proiezione" mi ha suggerito più di un'analogia, anche se in realtà *Sam & Max* rimane soprattutto un gioco avvincente che si protrae per oltre 60 ore, o almeno così garantiscono i programmatori. Per me comunque la versione doppiata del gioco rimane un piccolo capolavoro cinematografico, un vero e proprio film interattivo... magari da gustarsi a puntate!

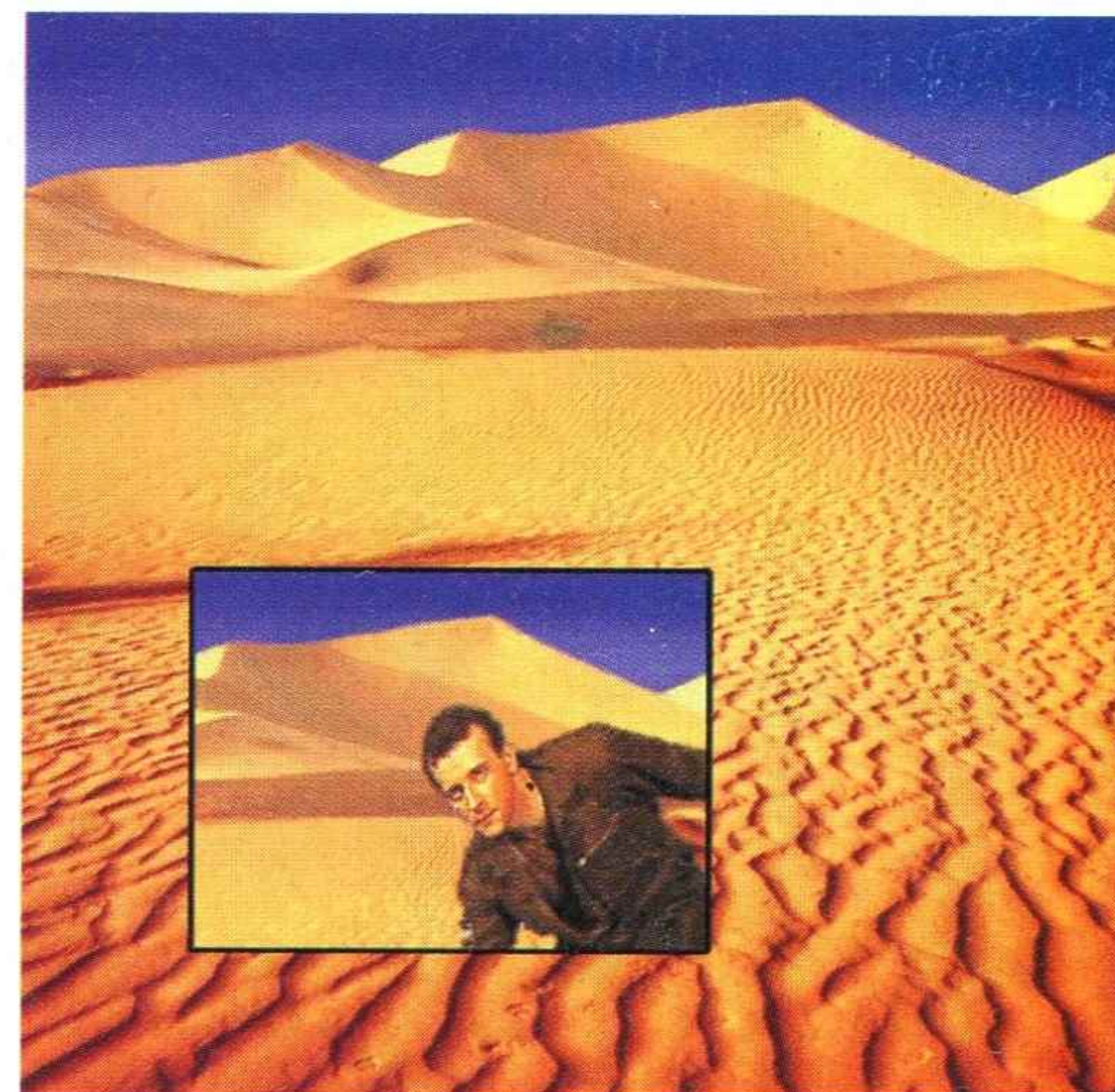
Massimo Carboni

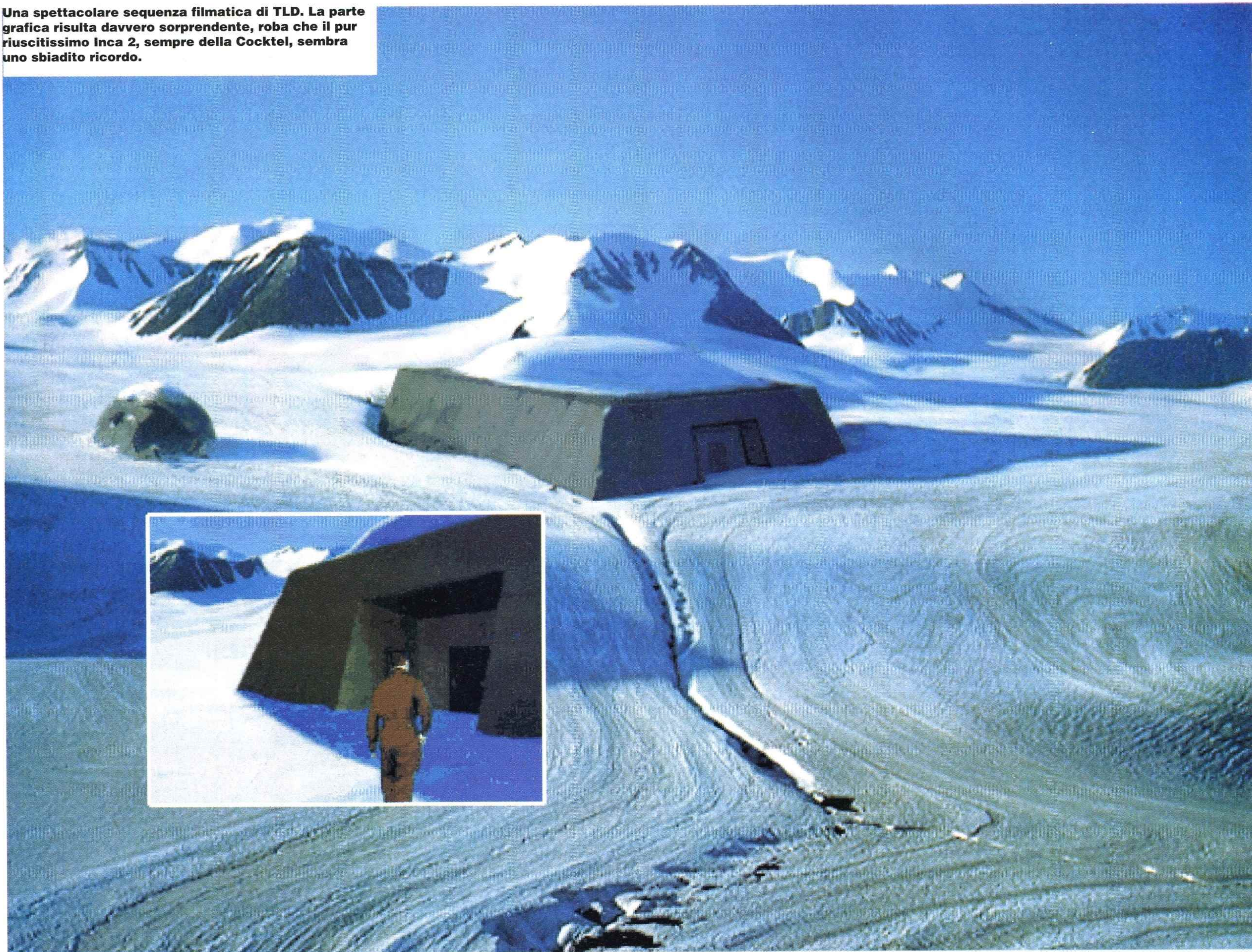
Sopra: il Tirannosauro, interrogandolo vi dirà che lo hanno sempre preso in giro per via del suo cervello piccolo ma: "Quando li mangiavo smettevano..." Simpatico non è vero? Curiosità: la vignetta in alto non è sbagliata, ma è all'incontrario proprio nella storia!

Sopra: Evelin Morrison la "fatalona" che parla solo in terza persona. Immediatamente sotto: i quattro totem che racchiudono il segreto che Sam & Max devono svelare a tutti i costi. In basso: una veduta del parco dei dinosauri.

ANTEPRIME

THE LAST DYNASTY

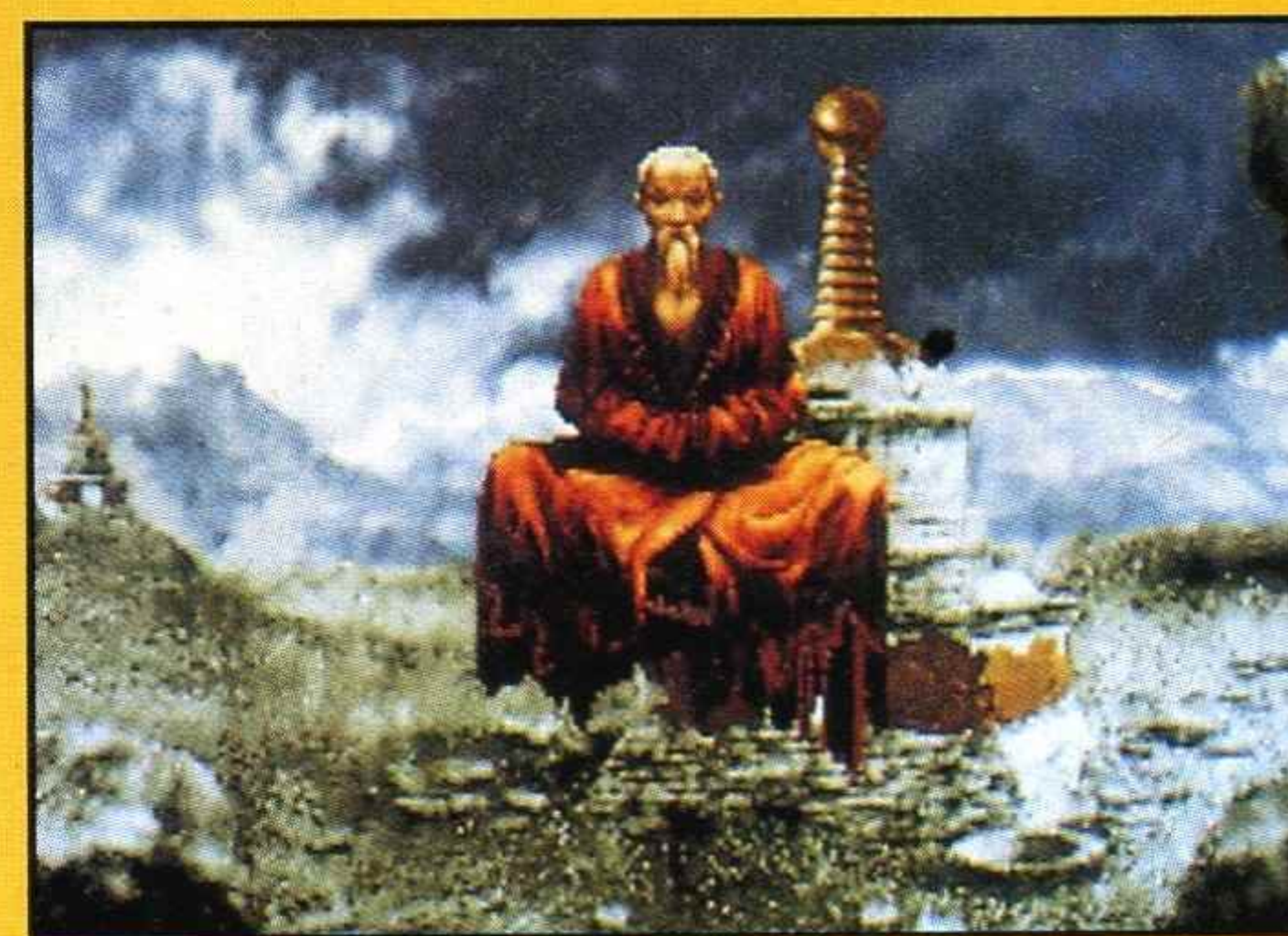
Eccoci qui a proporvi in anteprima mondiale... vabbé facciamo in anteprima e basta, le immagini del nuovo "arcade" della Coktel Vision, "The Last Dynasty". Dalle primissime videate si può intuire che si tratta di un titolo veramente bomba che scuoterà sicuramente il mondo dei videogiochi.

The Last Dynasty rappresenta uno dei titoli più attesi di questo periodo post-natalizio. Va bene che in linea generale l'attenzione di tutti, compresa la nostra, è concentrata sull'attesissimo Wing Commander 3 di cui si parla e si continuerà a parlare molto e a cui abbiamo dedicato la copertina di questo numero.
Eppure il nuovo "arcade" della Coktel si presenta con le carte in regola per lasciare il segno.
Devo onestamente ammettere che a prima vista l'introduzione con scene filmate e attori veri mi ha ricordato il già pluricitato titolo della Origin, ma le somiglianze si fermano qui.
Infatti, se Wing Commander è come concezione più un simulatore di volo, o perlomeno gli si avvicina molto, The Last Dynasty è sicuramente più complesso.

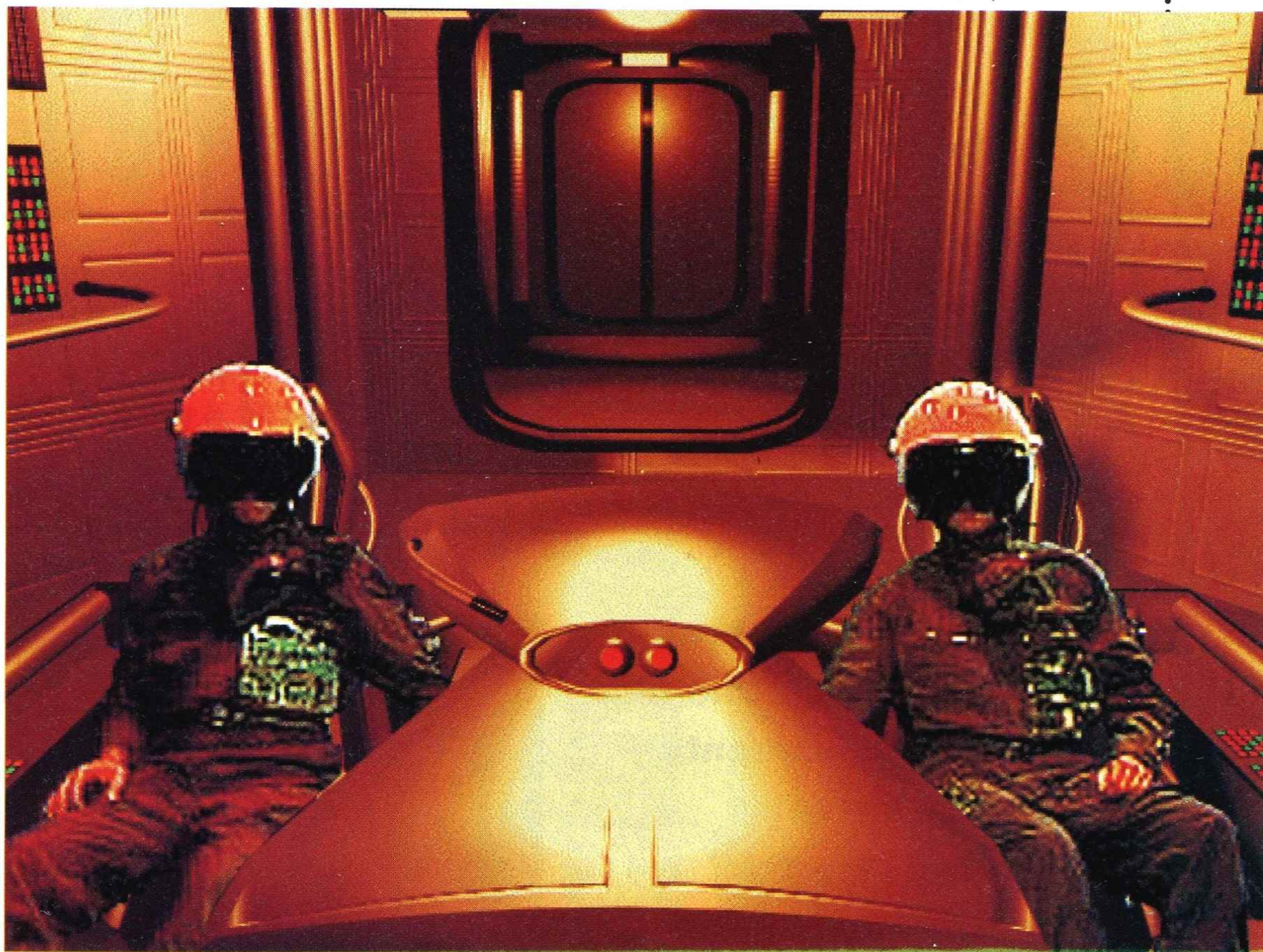
Se ufficialmente è iniziata l'era dei giochi interattivi, "The Last Dynasty" si prepara a viverla da protagonista.

La vicenda si svolge in una galassia dove si scontrano in una devastante guerra cosmica, le forze del bene e quelle del male: una contrapposizione classica di questo genere.
Ma non ci sono solo i consueti duelli stellari, la storia prevede anche una complessa trama, che la avvicina molto di più al genere arcade.
Per certi versi TLD si presenta come un'avventura spaziale sul genere Inca, con la medesima impostazione grafica ma con livelli di giocabilità e di interattività nettamente superiori.
Fatto sulla scorta dell'esperienza accumulata nei precedenti due episodi dedicati alla civiltà perduta (Inca I e II, s'intende), TLD propone un'interfaccia più agile e le immagini in 3d, con grafica renderizzata, non mancheranno di lasciarvi a bocca aperta.
La trama di LTD vede al centro un

Una spettacolare sequenza filmatica di TLD. La parte grafica risulta davvero sorprendente, roba che il pur riuscitissimo Inca 2, sempre della Cocktel, sembra uno sbiadito ricordo.

Un bellissimo "arcade" da giocare e soprattutto guardare dall'inizio alla fine

ragazzo, cresciuto sulla terra, che viene inviato a combattere una guerra cosmica senza esclusione di colpi per salvare il regno dalle oscure forze del male.
Anche se ci piacerebbe a questo punto indire una specie di sfida all'ultima schermata tra Wing Commander e The Last Dynasty, annunciandola come lo scontro del secolo, bisogna molto più realisticamente accettare il fatto che si tratta di due giochi diversi, e non paragonabili se non nella definizione della sezione filmica, che si avvale in entrambi i casi di attori in carne e ossa e di

INCA II Wiracocha

L'antenato di The Last Dynasty, per così dire, è sicuramente Inca 2, un film interattivo che circa un anno fa fece scalpore per la grande qualità delle immagini. Anche in quel caso si trattava di un "arcade" molto complesso elaborato proprio dalla Cocktel Vision.
Se volete preparavi nel migliore dei modi a gustare la grande grafica di The Last Dynasty, vi consigliamo caldamente l'acquisto di Inca 2.
Esistono due versioni: una su CD e una **su dischetto.**

una grafica sviluppata con tecnologie che ne determinano una grande risoluzione a pieno schermo.
La seconda cosa che unisce i due titoli è l'interattività, si può interagire con gli attori che compaiono nel gioco e modificarne il comportamento in modo sostanziale.
Per giocare con The Last Dynasty servirà almeno un 486 a 66Mhz - inutile provare con configurazioni inferiori - e naturalmente, il CD a doppia velocità.
La richiesta di un hardware piuttosto potente, potrebbe rappresentare un limite di questo e di altri giochi che cercano di esplorare il settore del film interattivo.
La CTO, che distribuirà il gioco in Italia, ha già fatto sapere che il software e il manuale saranno in italiano e questo potrà rappresentare una buona notizia per tutti quelli che non hanno grossa familiarità con la lingua inglese; del resto finché si tratta di giocare a uno "sparatutto" le cose vanno bene, ma quando bisogna tenere in debita considerazione i dialoghi, la conoscenza della lingua diventa veramente un problema, anche per "l'ultima dinastia dei video".

Parsifal

The Last Dynasty avvale di una grafica renderizzata che consente di ottenere immagini a tutto schermo molto definite.

HOLLYWOOD INIZIA L'E

Forse tra qualche tempo vedrà la luce il primo film girato esclusivamente con attori virtuali. Non si tratta di fantascienza, basti pensare a come è stato resuscitato" Brandon Lee ne "Il Corvo", ma di una nuova frontiera del cinema.

Il cyborg di "Terminator 2", uno dei film dove sono state usate maggiormente le manipolazioni virtuali.

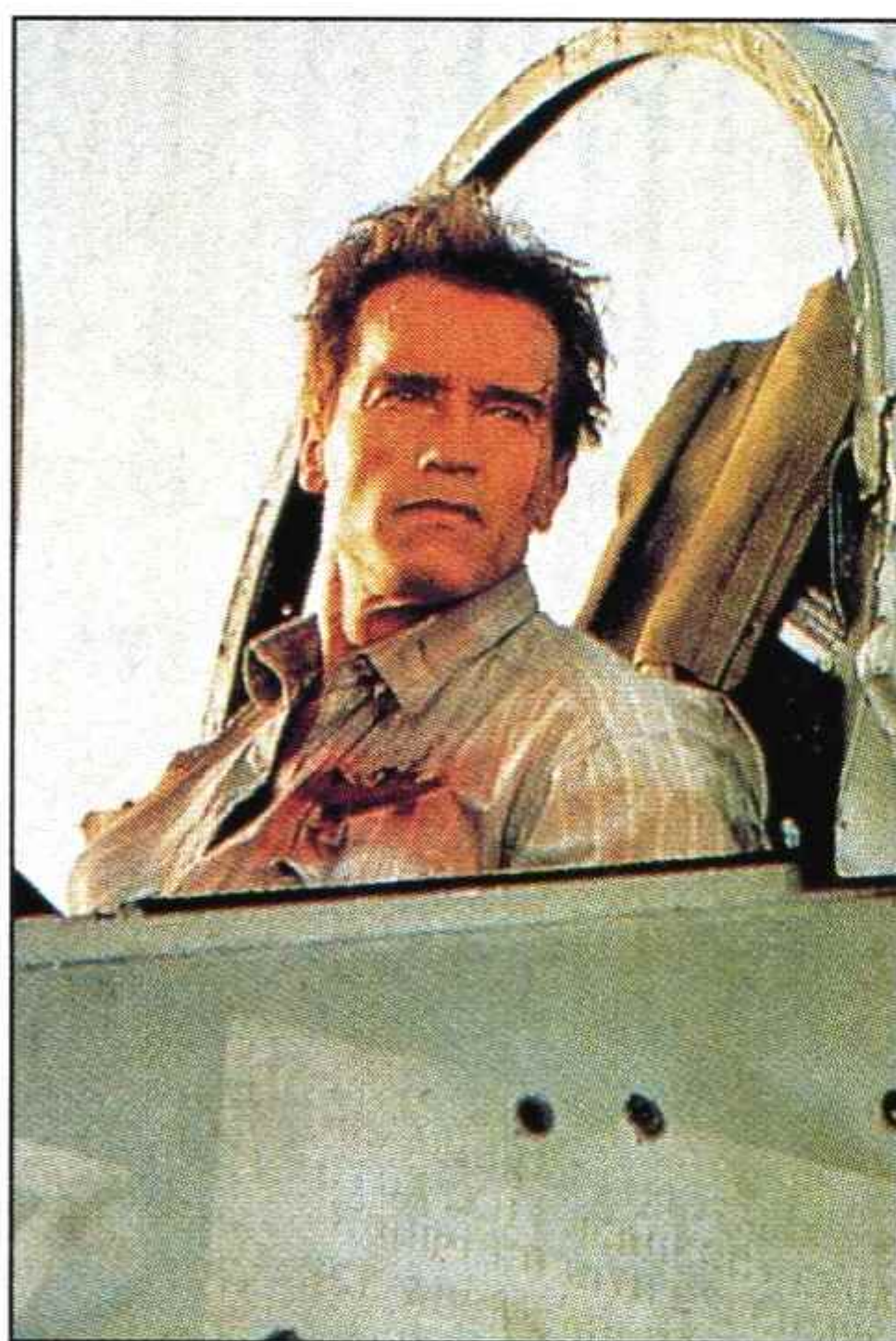
Siamo agli albori di una nuova rivoluzione nel mondo cinematografico, simile a quella che ha visto l'introduzione della parola e del colore; fa irruzione l'era virtuale, con il suo incredibile bagaglio di possibilità applicative. I creatori di effetti speciali non avevano mai avuto tra le mani strumenti di tale livello tecnologico, le cui possibilità sembrano quasi illimitate. L'intero sistema produttivo deve essere riconsiderato dall'irruzione del software virtuale nella realizzazione di pellicole e video. Attori, cascatori, costumisti e comparse devono così incominciare a ripensare il proprio mestiere, in una redifinizione di regole giochi e parti

Le possibilità di manipolare l'immagine saranno presto infinite

di un'arte ancora appena centenaria. Da parte sua anche il semplice spettatore vive e assiste a importanti novità! Niente di ciò che si vede è neccessariamente vero o accaduto. Le sconfinate possibilità di manipolazione dell'immagine causano una straordinaria caduta della capacità di rappresentazione e di testimonianza delle immagini stesse. Ciò che abbiamo appena visto è veramente avvenuto? Difficile esserne certi. Tutto viene manipolato, costruito e scomposto truccato, assemblato e presentato come realtà virtuale. Quando vediamo Stallone sospeso nel vuoto possiamo immaginare che quello sfondo vertiginoso di ghiaccio e rocce non è altro che una astuta sovrapposizione di pellicole a effetto grandangolare che riproducono il severo ambiente delle dolomiti. La bionda avvenente spia che a cavallo della sua Harley Davidson attraversa un muro di fuoco è autentica o è frutto di una semplice elaborazione elettronica? Ancora nel 1994 il computer nel cinema serviva essenzialmente a sviluppare degli effetti speciali i cui limiti erano palesi. Si realizzavano delle scene che si discostavano completamente dalle leggi della fisica e dalle regole della gravità. Un lavoro di virtuoso illusionismo. Chi non ha trattenuto il respiro quando, in "Terminator 2" il cyborg di ultima generazione T 1000, dopo essere stato disintegrato da Schwarzenegger, si ricompone lentamente a partire dalle goccioline di materia dorata sparpagliate sul pavimento? Chi non è rimasto meravigliato e commosso quando la creatura acquatica di

ANNO ZERO
RA VIRTUALE

"Abyss" entra in contatto con l'equipaggio? Oggi rimaniamo soggiogati da cose ben diverse. Il grande fascino del cinema virtuale è riuscire a simulare la realtà a un tale livello di definizione da risultare inapparente; e lo spettatore non percepisce più la differenza tra la realtà e la simulazione. La realtà virtuale riesce a raggiungere il suo più affascinante obiettivo. "True Lies" di James Cameron è certamente il film più rappresentativo di questo nuovo genere... Destinato a restare come un vero e proprio cult per gli anni a venire; una pietra di paragone tra le pellicole in cui l'uso del computer si trasforma da semplice supporto tecnico a vero e proprio centro di produzione delle immagini. In questo film l'aitante Schwarzenegger e la seducente Jaimie Lee Curtis, sexy più che mai, sono al centro di un' avventura contemporanea, nella quale cyborg e robots sono assenti. Divertente e leggero, "True Lies" fa leva sui classici meccanismi del cinema d'azione per accattivarsi i favori del pubblico. Un pizzico di violenza, una giusta dose di capovolgimenti di scena, un intreccio semplice ma efficace e moltissima suspense. Ingredienti persino banali; sulla base dei quali potremmo sospettare che Cameron abbia fatto un film retrogrado, un deja vu, al confronto di chi ha creato le splendide ed eccentriche immagini di "Terminator" e "Abyss"... Ma è un ennesimo, superbo, inganno visivo. E lo si capisce con facilità! "True Lies" fin dalla sua ideazione è stato pensato come film virtuale: le ricostruzioni

"True Lies" è stato concepito fin dall'inizio come vero e proprio "laboratorio" dell'esperienza virtuale

In "True Lies" si è fatto grande uso di tecniche virtuali. Le scene più pericolose, come quella del volo acrobatico del jet tra i cieli di Miami, non sono mai state girate realmente, con grosso sollievo di Schwarzy.

in video, le animazioni grafiche sono state inserite nel film ogni volta che è stato possibile. Tenuto conto del carattere sperimentale dell'opera, "True Lies" ha avuto a disposizione un budget immenso: più di 120 milioni di dollari per quello che ad ogni buon conto si può considerare come il film più costoso della storia del cinema! - una cifra che fa accapponare la pelle allo stesso regista. In una delle sequenze più emozionanti del film Arnold Schwarzenegger pilota, in maniera un po' spericolata, un aereo da guerra, un vecchio Harrier, tra i grattacieli e i tetti della città di Miami. A costo di una serie di incredibili acrobazie riesce a recuperare la sua compagna, che è sospesa nel vuoto a centinaia di metri di altezza, sulla cabina dell'apparecchio. Mentre lei si mantiene in precario equilibrio sul veivolo, Schwarzy deve liquidare un minaccioso terrorista piazzato sull'alettone posteriore. Nel corso di una scena mozzafiato il nostro muscoloso eroe riesce a sbarazzarsi dell'intruso - che vediamo scomparire in un grottesco girotondo, dopo essersi incautamente aggrappato alla rampa di un lanciamissili -, quindi atterra tranquillamente tra due grattacieli.
La cinepresa si avvicina e vediamo lo sfavillante Arnold venire fuori dalla cabina di pilotaggio. Tutto è stato concepito perché la tensione tra il pubblico arrivasse al massimo e di certo a nessuno è venuto di dubitare che Schwarzy abbia veramente filmato questa acrobatica scena. Niente di più inesatto! Questa scena non è mai stata girata. Men che meno con

l'ausilio di stunt-man professionisti: magie virtuali. Arnold si è semplicemente installato a bordo di un nuovo modello di aereo, realizzato in fibra di vetro e tenuto sospeso sul cielo di Miami da due grosse gru. Il terrorista appollaiato sul missile è stato filmato su uno sfondo verde in sospensione verticale. Durante il montaggio su computer le due immagini sono state sovrapposte mentre le funi e i ponteggi e le impalacature sono stati cancellati. Per meglio simulare il movimento una scia luminosa di fuoco virtuale è stata aggiunta ai reattori dell'apparecchio e il cielo delicatamente ritoccato a simulare le vampate di calore dell'aereo. L'espulsione dell'intruso nell'aria è stata ugualmente realizzata a mezzo di un astuto "collage", ottenendo un azzeccato effetto prospettico.
La spiegazione può sembrare macchinosa ma ciò che appare sullo schermo è di una efficacia totale. Un vero e proprio effetto choc. Gli spettatori al loro posto trattengono il respiro. Si agitano sulle sedie: Cameron ha così centrato il proprio obiettivo: offrire delle immagini di un verismo assoluto.
Il montaggio di "T.L." è stato realizzato all'interno della Digital Domain; una compagnia creata apposta per fare entrare il cinema nell'era virtuale.
Le tecniche utilizzate per girare le riprese più carismatiche di questa nuova esperienza: oltre a storyboard molto dettagliati che descrivono con dovizia di particolari ciascuna scena del film, Cameron ha filmato separatamente una considerevole quantità di materiale: dettagli di scena, attori su sfondo blu, vie affollate, palazzi, porzioni di città. Con questa riserva di immagini è stato possibile all'interno degli attrezzatissimi studios della DD simulare scene come quella prima descritta, la spericolata gimcana tra i tetti di Miami. Situata a Santa Monica, in california, la DD ha come principale obiettivo di servire da vetrina per le principali novità tecnologiche di cui oggi il nuovo cinema può usufruire. Tra non molto tempo qualunque fase di lavorazione della pellicola potrà essere trattata con l'uso del computer, con l'eccezione, forse, delle riprese stesse, e non è lontano il giorno in cui sarà possibile progettare e realizzare un film interamente virtuale, partendo dagli attori, fino ad arrivare alle scenografie. I più grandi registi possono acquisire, recandosi presso gli archivi di Digital D., ogni dettaglio dei film elaborati con le più sofisticate tecniche virtuali.

Brandon Lee è stato resuscitato con le tecniche virtuali per riuscire a completare il film "Il Corvo".

James Cameron è già pronto a stupire tutti con il suo prossimo film: "Spider Man"

Per James Cameron saranno proprio queste nuove opportunità a sollecitare la fantasia degli autori sostenendoli nello sperimentare nuove forme artistiche, spostando, di volta in volta, ogni limite immaginabile sempre più in là. "True Lies" per Cameron è stato innanzitutto l'inizio di un percorso, che intende condurre ben oltre le simulazioni iperrealistiche già a partire dal suo prossimo film, "Spider Man". Un progetto ambizioso che dovrebbe consentire alla compagnia di Santa Monica di incamerare ordini e commissioni sufficienti a mettere a fuoco ancora nuovi terreni di ricerca. **Work in progress, quindi, a Digital D. Migliorare continuamente per convincere gli operatori a investire nei servizi e nelle nuove tecnologie offerte.**
Per la maggior parte dei "maghi" degli effetti speciali della "Settima Arte" il cinema virtuale è associato a un solo nome Industrial Light & Magic (ILM). E' all'interno di questa compagnia creata da George Lucas che hanno visto la luce le prime opere di questo genere, "Tron" e "Willow" che risalgono agli inizi degli anni '80. I dinosauri di Spielberg, nonché il sicario programmato e multiforme di "Terminator 2" hanno preso forma in questo tempio di stregoneria virtuale. Oltre 60 milioni di dollari sono stati spesi per lo sviluppo dei macchinari adatti a realizzare gli effetti voluti. George che è un grande appassionato di questa tecnologia, custodisce un computer che può gloriarsi di aver contribuito a realizzare uno dei più grandi successi cinematografici di tutti i tempi. Milioni di

fans appassionati di Luke Skywalker & R2 D2 aspettano con impazienza il quarto episodio di "Starwars". Da parte sua il Maestro, non sembra avere fretta nell'aggiudicarsi l'ennesimo, e quasi scontato, trionfo "stellare". L'ultima sua produzione -"Young Indy"- che racconta la spericolata giovinezza di Indiana Jones, sembra per ora assorbirlo e gratificarlo a sufficienza. Prodotta per la televisione, questa serie accompagna l'esploratore - già noto a tutti grazie alle splendide interpretazioni di Harrison Ford - in una serie di incontri con illustri personaggi dell'inizio del secolo. Ben lungi dall'essere considerato un'opera minore, questa saga fatta apposta per il piccolo schermo, ha consentito a Lucas di sperimentare senza preoccupazioni di alcun tipo le possibilità del cinema virtuale, tipo Digital Domain, per intenderci. ILM è ormai perfettamente in grado di creare con estrema rapidità, folle in movimento, cieli soleggiati o nuvolosi, impianti di collages di stupefacente realismo. I cineasti possono sbizzarrirsi a filmare chilometri di pellicola senza doversi preoccupare di quei dettagli di scena che riducono il livello di realismo. Al loro ritorno negli studios troveranno gli abili tecnici, gli specialisti della grafica virtuale, che si occuperanno di fare sparire i fili e le funi che hanno trattenuto l'attore sospeso nel vuoto, o di cancellare dal cielo l'ingombrante sagoma di quell'aereo impertinente che ha scelto di inserirsi nel teatro della scena proprio mentre si stava girando. Cambieranno l'intensità della luce, i colori, i particolari degli ambienti, aggiungeranno comparse e costruiranno ponti, campanili, e quant'altro è necessario. Un lavoro da maghi che attraverso automatismi successivi dona risultati visivi di un realismo assoluto. A sentire Lucas, queste apparecchiature diventeranno una vera e propria benedizione per quei registi che hanno deciso di non limitarsi, e che potranno così dare senso e immagini alle loro più sfrenate fantasie. La lezione appresa con la lavorazione di "Young Indy" ha permesso a Lucas di realizzare un primo lungometraggio facendo ricorso alle tecniche appena sperimentate. Si intitola "Radioland Murders", e non è costato che 10 milioni di dollari; un budget ridicolmente basso se paragonato con quelli generalmente in vigore a Holliwood. La specialità d'ILM rimangono comunque gli effetti speciali, categoria di illusionismo in cui a tutt'oggi restano insuperati. Per l'annata 1994 si prevede già l'arrivo di una giusta dose di sequenze surrealiste, e diventeranno ancora più evidenti i limiti di generi come "T. 2" e "Jurassic Park", divenuti ormai reperti jurassici. All'inizio dell'estate, "The Crow" ha aperto le danze, portando Brandon Lee a effettuare piroette molto al di là delle possibilità cinetiche concesse ai comuni mortali, per non parlare del gioco... post mortem, quella specie di resurrezione **virtuale nelle immagini girate dopo la tragica** scomparsa dell'attore protagonista. "Forrest Gump" di R. Zemeckis ha messo a profitto una tecnica già esplorata cinematograficamente, in tempi recenti. Si tratta della fusione di elementi filmati appositamente con documenti visuali del passato. Ben interpretato da Tom Hanks, "Forrest Gump" racconta la storia di un giovane ritardato mentale che attraversa trent'anni di vita e storia americana mantenendo uno sguardo stoico e innocente sugli avvenimenti. Nel corso della sua personale epopea, incontra svariati personaggi e personalità dell'epoca, come il **presidente Hoover, Kennedy, Johnson, Nixon o, ancora, il mitico Elvis presley, e persino John Lennon, che dall'incontro con Forrest trae l'ispirazione per comporre la melodica "Imagine". Secondo ILM la sfida era costituita dal riuscire ad integrare Hanks** nei documenti del passato, restituirgli la luminosità e le caratteristiche di ripresa con cui si girava allora. Ken Ralston, che aveva fatto da supervisore per gli effetti speciali incrociati di "Roger Rabbit", riconosce di essersi trovato di fronte a problemi tecnici imprevisti. "... Occorreva arrivare a fondere Forrest dentro qualche immagine, qualche ombra, alcuni istanti di ripresa originale. Di certo, chi girava a quei tempi lo faceva a livello amatoriale, con rudimentali cineprese a 16 millimetri sostenute a mano". Per materializzare l'incontro con Kennedy, ILM ha innanzitutto isolato e ritagliato l'immagine del presidente ricavandola da una scena d'archivio in cui aveva ricevuto il compo-

"The Mask" l'ultimo sconvolgente esempio di modificazioni virtuali sulle immagini cinematografiche.

La sequenza in cui Forrest Gump stringe la mano al Presidente John Kennedy: prima è stato ripreso Tom Hanks, da solo, su sfondo blu, poi la ripresa è stata sovrapposta con l'ausilio del computer al documento dell'epoca.

nente di un gruppo sportivo. Poi JFK è stato riassunto e integrato all'interno di un' immagine di repertorio della casa bianca filmata nel 1933 con una 16 mm. Tom Hanks è stato inserito in un'immagine dei primi anni '60, nella quale vedremmo Kennedy stringere la mano al rappresentante di una associazione di volontari dell'epoca. Per fare questo l'attore è stato filmato su sfondo verde insieme ad altre comparse impegnate a riprodurre i movimenti degli altri ospiti nella sala. L'equipe di Ralstone ha quindi effettuato il collaggio e le sovrapposizioni, guidando Kennedy - le cui labbra sono state deformate graficamente -, a rivolgere un saluto formale a Forrest. Alcuni degli effetti speciali prodotti dalla ILM non saranno forse còlti dallo sguardo coinvolto del grande pubblico. Il tenente Dan, che Gump incontra in Vietnam, ha perduto entrambe le gambe a causa di una esplosione: se l'infermità simulata dall'attore risulta terribilmente reale nel corso delle scene che lo riguardano, è perché i suoi arti sono stati "amputati" elettronicamente!

"The Mask" rappresenta ad oggi ciò che di più innovativo è mai stato realizzato in materia di trattamento virtuale di immagini cinematografiche. Le tecniche di ricostruzione non si erano mai spinte così lontano. Il film racconta la storia di Stanley Ipkiss, un giovane impiegato di banca timido e gentile - interpretato da Jim Carrey - che, quando sogna di una strana maschera si trasforma in una creatura sovrannaturale e sfrontata capace di modificare le proprie sembianze a piacimento. Secondo Scott Squire, supervisore degli effetti speciali alla ILM, "The Mask" si avvicina abbastanza a "Roger Rabbit" mantenendo però caratteristiche differenti: "Rabbit" era un disegno animato mixato con il mondo della realtà, mentre "The Mask" parte dalla vicenda reale e la trasforma in cartoni animati. Quando Stanley Ipkiss infila la maschera, una luce si sprigiona da essa, dei tentacoli si distendono e cominciano ad agitarsi e, mentre turbina un vorticoso tornado, emerge il personaggio di Mask - grossa testa, aspetto gioviale. Per realizzare questa stupefacente mutazione, ILM ha dovuto costruire dei modellini 3D su computer tecnologicamente superati, che venivano usati fino ad allora per la realizzazione di sequenze morfologiche. Spinti al massimo della loro potenza hanno dato vita a effetti esilaranti e grotteschi, i bulbi oculari sprizzano fuori dalle orbite, gli arti si deformano come chewing gum, per schivare le pallottole, il corpo si appiattisce, si contorce si impenna. Una delle scene più allucinanti vede "The Mask", in estasi davanti allo show di una

"The Mask" rappresenta ad oggi ciò che di più innovativo è stato realizzato in materia di cinema

spogliarellista, trasformarsi in un lupo alla B.D., la sua lingua si distende smisuratamente sul tavolo.

Tutti questi effetti hanno richiesto un lavoro colossale di computer, ma anche una preparazione intensa: l'attore Jim Carey e le sue controfigure, vengono ripresi spessissimo su sfondi blu, per poi venire trasformati in cartoni animati viventi. Il risultato è un film irresistibile e divertente che trascende nei limiti ciò che fino a ora veniva ritenuto "estremo". Messo a disposizione dei capricci di Hollywood, il computer è diventato una raffinata macchina da spettacolo; l'illusionista più smaliziato, il mago più esperto! Così, in "Intervista col vampiro" - l'ultimo Tom Cruise -, il sangue che zampilla è una creazione del computer. Sangue, virtuale. Se Hollywood manifesta un tale interesse per questa rivoluzione della "Settima Arte" è perché attraverso di essa si arriverà, a medio o lungo termine, a un vertiginoso abbattimento dei costi di produzione. Il costante incremento della capacità dei microprocessori, unitamente alla caduta dei prezzi, lascia presagire un progressivo ampliamento nell'utilizzo del cinema coniugato all'uso sempre maggiore del computer. Più autori potranno accedere alle produzioni, con un impegno economico da parte dei produttori, decisamente differenziato. Lucas ha stimato che in proporzione il costo di alcuni episodi di "Young Indy" è nettamente inferiore ai suoi standard di produzione, e che non dispera di girare il seguito di "Star Wars" con meno di 50 milioni di dollari! Alla Sony Pictures stanno seriamente pensando di mettere in cantiere la versione cinematografica dell'opera di scienza-fiction "Foundation" di Isaac Asimov: un progetto a lungo ricusato per motivi di budget. Ah, non dimentichiamolo: le creature virtuali sono clonabili, duplicabili all'infinto, anche in altre forme; in un' epoca dove i videogiochi sviluppano un volume d'affari superiore a quello di Hollywood diventerà molto allettante convertire agevolmente, le sequenze digitalizzate in CD - Rom, CD - i, per la goia di ogni appassionato.

Danilo Rocca

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere"
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringrazia Pergioco (Milano)

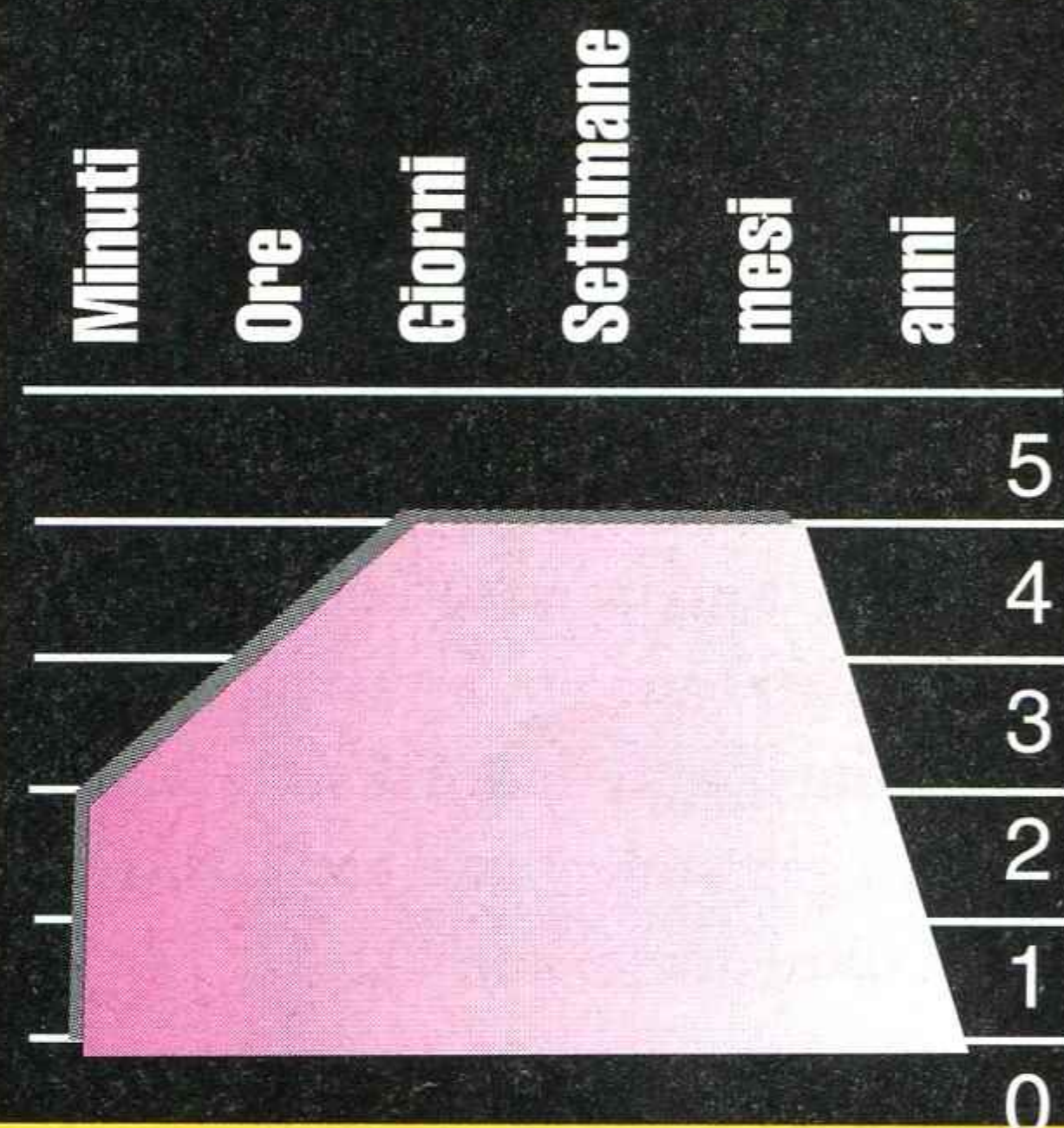
NOTA BENE · NB

NOTA BENE in questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito.
Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento

FRECCIA VERSO L'ALTO/BASSO I pregi e i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

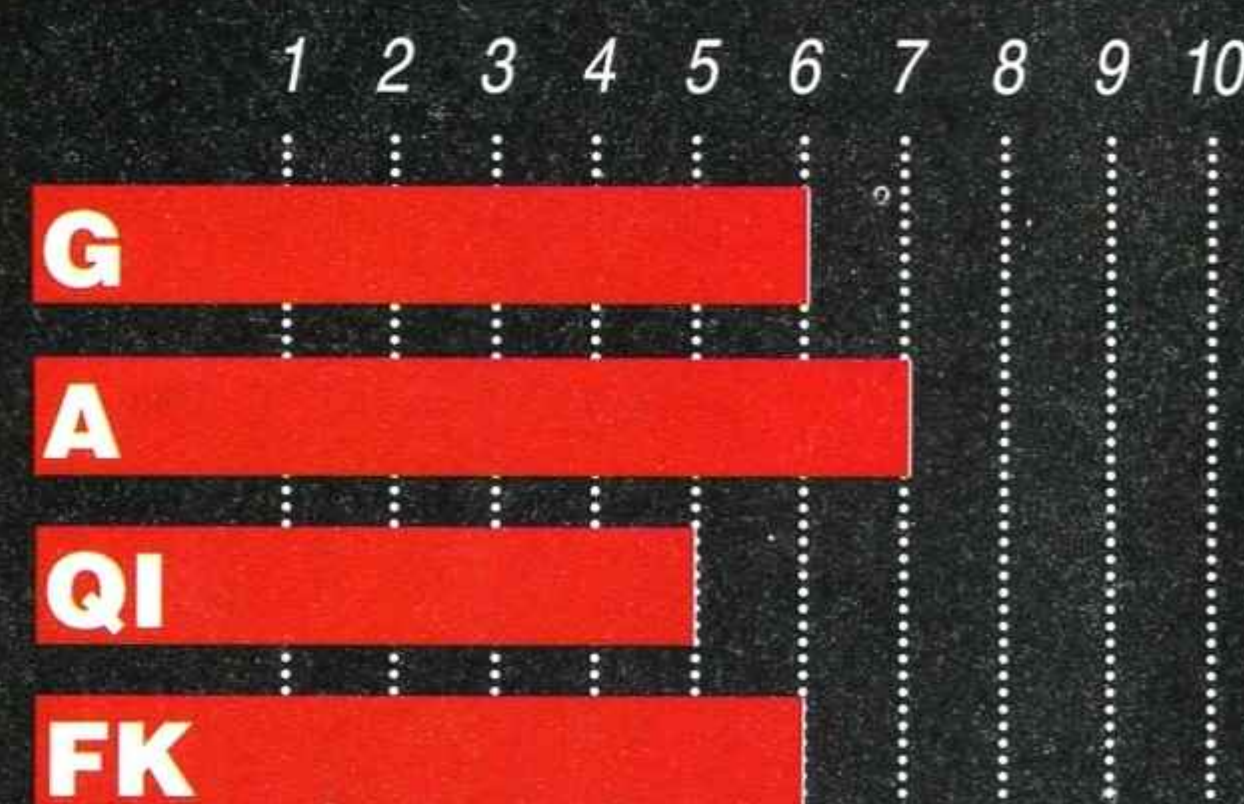
CURVA D'INTERESSE

Minuti · Ore · Giorni · Settimane · mesi · anni

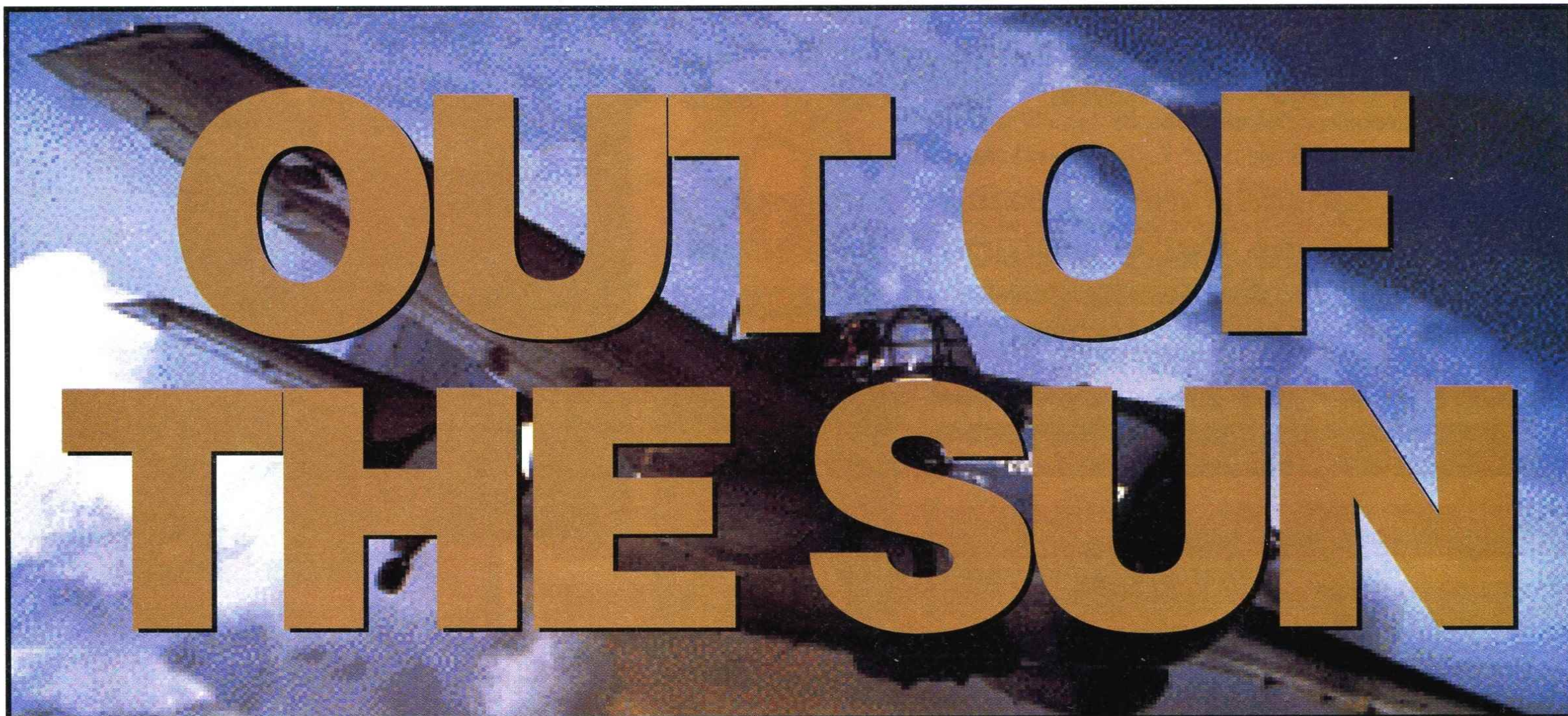
5 4 3 2 1 0

GURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

K VOTO
750

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

OUT OF THE SUN

Prendere parte in prima persona, alla battaglia aereo-navale delle isole Midway e partecipare allo sbarco in Normandia: il tutto grazie a questo nuovo simulatore di volo per Macintosh

Va bene, salite a bordo, allacciate le cinture e preparatevi a leggere quella che, probabilmente, sarà la più lunga introduzione della storia tra le recensioni di videogiochi. Tornate indietro nel tempo con me perché tutto è cominciato tanti, tanti anni fa...

Ero alle elementari, la maestra spiegava le lezioni di storia e io ero sempre attentissimo: volevo poi replicare pari pari battaglie, invasioni e rivoluzioni con soldatini d'ogni tipo e di tutte le epoche, che custodivo gelosamente nel baule di casa.

Che c'entra tutto questo con Out Of The Sun?

C'entra, c'entra, ancora un attimo di pazienza e ci arrivo.

L' ottica con cui si inquadrano e si interpretano le cose a quell'età, questo me lo concederete, è del tutto particolare. Così, mentre da una parte studiavo guerre e battaglie sul mio sussidiario, dall'altra fantasticavo, ingenuo e sempliciotto, dividendo implacabilmente i contendenti in buoni e cattivi a seconda di simpatie e influenze varie.

Dunque i greci erano buoni e i troiani cattivi. I romani erano bravi e colti, i cartaginesi invece no (i barbari, poi, neanche a parlarne). I franchi di Carlo Magno erano valorosi, i saraceni degli infami. Gli americani che venivano a salvare l'Europa dai cattivoni tedeschi erano buoni, i giapponesi che si intromettevano in una guerra non loro, evidentemente no. (Come vedete, l'ho presa un po' da lontano ma, alla fine, siamo arrivati alla Seconda Guerra Mondiale, tema principale del simulatore di volo con il quale ho

Un buon simulatore di volo con effetti sonori brillanti e una grafica di tutto rispetto

Per volare devi avere un'incrollabile fiducia nei tuoi mezzi

passato le mie ultime notti).
Orbene, riguardo a questa Seconda Guerra Mondiale, i miei dubbi di fanciullo, nonostante approfonditi studi e notevoli simulazioni "ludiche" effettuate sul pavimento di casa, erano parecchi. Ad esempio: perché gli americani, che erano buoni (e quindi più forti, bravi, potenti ecc.), si erano fatti sorprendere come dei polli a Pearl Harbor, nell'Oceano Pacifico, dai giapponesi cattivi (e quindi stupidi, disorganizzati, ecc.)? E se i kamikaze nipponici avevano in quell'occasione distrutto quasi tutte le navi a stelle e strisce, possibile che gli eroici americani non avessero reagito anche solo un pochettino? Non capacitandomi del fatto che, anche se solo per una volta, i "buoni" le avessero potute prendere di santa ragione, cominciai a spulciare i vecchi libri di scuola media del babbo, trovando, infine, che gli americani la rivincita se l'erano presa, eccome, l'anno dopo, nella battaglia alle isole Midway. Felice e contento che il mio teorema dei "buoni-che-alla-fine-vincono-sempre" avesse resistito anche in quest'occasione, diventai ben presto il massimo esperto di tutte le quinte elementari della mia scuola riguardo alle battaglie aeronavali svoltesi nella Seconda Guerra Mondiale, nell'Oceano Pacifico.
Eccoci al dunque. Tutto questo vi è stato raccontato perché poteste immaginare, il più realisticamente possibile, i contorcimenti espressivi della mia faccia nel momento in cui mi sono trovato in volo sulle isole Midway, in missione di combattimento, ai comandi di un Mustang P-51 dell'aviazione americana... Il fanciullino che vive in me ha decisamente sopraffatto l'Ego più adulto e ha preso possesso del mio corpo e della mia mente. Le ripercussioni sono state varie, sonore e gestuali, e le potete facilmente dedurre... Per chi ha poca immaginazione posso a riguardo suggerire un paragone: credo infatti che Out Of The Sun abbia prodotto sul mio volto le medesime deformazioni causate dalla maschera magica sul protagonista del film "The Mask"...
Ma torniamo al gioco. A parte la storia ed il vissuto personale di chi scrive, dove sta il divertimento?
Intanto c'è da dire che un prodotto così, dedicato a quella sfigata e orgogliosa minoranza di possessori di Macintosh , non s'era mai visto (sfigata perchè in Italia di giochi decenti per loro se ne vedono davvero pochi; orgogliosa perchè comunque consapevoli di avere macchine qualitativamente superiori, se non per giocare, quantomeno per lavorare). Non solo, ma è anche uno dei primi giochi, in assoluto, a nascere predisposto e "accelerato" per i nuovi nati della Apple, i portentosi Power Macintosh. E speriamo che su quelle macchine il programma giri davvero veloce, perché sulle nostre, a dire il vero, in quanto a velocità siamo rimasti un po' delusi.
Out Of The Sun è dunque un simulatore di volo, con effetti sonori e musiche di tutto rispetto, una buona grafica, che però poteva essere ulteriormente migliorata e, soprattutto, una varietà di comandi, controlli e opzioni davvero notevoli. Forse troppo...
Ci siamo accorti infatti che, per prendere un minimo di confidenza con l'ebbrezza del comando, con la configurazione della cabina di pilotaggio e le varie opzioni, per imparare a gestire le visuali a gradazione variabile - ore 6, ore 12 ecc. - nonché a effettuare tutte le manovre di base - volo rovesciato e yo-yo inclusi - così da arrivare

OUT OF THE SUN

a pilotare l' aereo in modo decente e cosciente (cioè senza causare un infarto al tuo secondo) occorrono a occhio e croce dalle 8 alle 12 ore di tentativi e di prova volo.
Ci si può comunque avventurare tra i cieli, sempre che riusciate a decollare - manovra notoriamente difficoltosa, noi una volta siamo anche riusciti a centrare un hangar dell'aereoporto - incuranti di un precedente addestramento e fiduciosi solo nelle proprie capacità aviatorie. In fin dei conti basta fidarsi di se stessi, delle proprie mani e dei propri occhi e poi si può provare a giocare. Lo si può fare sia pilotando il velivolo con il mouse (sconsigliato vivamente, noi non siamo sopravvissuti mai più di 2 minuti), sia tramite tastiera (se avete buona memoria e tanto tempo per imparare, perché le combinazioni dei tasti sono innumerevoli), sia con i nuovi Joystick per Macintosh **(tutto sommato la scelta più agevole e felice, sempre che abbiate tanti dindi - sigh! - per comprarvi l'attrezzo in questione).**
I livelli di difficoltà del gioco sono fondamentalmente quattro, si va dall'Arcade al Veteran (ove tornare alla base tutti d'un pezzo vi assicuro che è veramente impresa da Top Gun) passando per Training e Combat. Vi è inoltre la possibilità di includere o escludere dal volo il famoso effetto-G, ovvero il poco piacevole impatto che la gravità induce sui poveri piloti.
Gli scenari base sono invece tre, tutti con ambientazioni e caratterizzazioni della Seconda Guerra Mondiale: si può rivivere la già stra-citata battaglia aereo navale delle isole Midway tra americani e giapponesi così come si può partecipare in prima persona ed eseguire importanti missioni belliche nello storico D-Day, ovvero il nome in codice che caratterizzò il giorno dello sbarco in Normandia. Sbarco con il quale le Forze Alleate operarono la più grande invasione della storia ponendo tra l'altro le basi per la caduta di Hitler e del Terzo Reich. Infine si può scegliere di tornare al luglio del 1943 sul fronte di guerra russo-tedesco e tuffarsi così nella battaglia di Kursk, quella che molti storici hanno definito la più grande di tutti i tempi per superficie territoriale interessata e l'enorme coinvolgimento di mezzi di aria e di terra.
Allora: ricordatevi sempre di tenere sott'occhi il quadro principale dei comandi, senza carburante anche il più bravo dei piloti va poco lontano, e poi via! Perché "chi non vola è un vile" e "chi vola vale".

Max Pantani

Genere: Simulazione di volo
Casa: Spectrum HoloByte
Sviluppatore: Domark

Pro
Ambientazione storica
Schermate in 3D

Contro
Giocabilità limitata
Grafica non eccezionale

MACINTOSH E POWER MACINTOSH

La CPU minima per far volare gli aerei è la Mac 68040, naturalmente con il System 7.0 o successivi, più una RAM di almeno 5 MB (raccomandati 8). Sono supportati tutti i monitor a 256 colori o con risoluzione superiore a 1024 x 768.
La cloche di comando è riproducibile tramite mouse, tastiera o joystick.
Nella versione in dischetti da 3.5" sono indispensabili circa 18 MB liberi sul vostro hard disk.

K VOTO 880

G A QI FK (scala 1–10)

Un prodotto che non eccelle per aluna particolare caratteristica e che non passerà certo alla storia ma che si guadagna una sufficienza piena un po' sotto tutti gli aspetti. Questo è quello che passa il convento, pardon, il mercato. Di meglio c'è davvero poco. La crisi da astinenza con la quale devono da tempo convivere tutti i Macmaniaci consiglia pertanto l'acquisto immediato del gioco.

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

GABRIEL KNIGHT

Cento anni fa, nel corso di una cerimonia Voodoo si è verificato un evento spaventoso scatenato da forze soprannaturali. Proprio in occasione del centenario Gabriel ha degli incubi terrificanti legati a quella lontana e misteriosa cerimonia. Ma qual è il suo ruolo nella vicenda? E perché questi incubi lo perseguitano?
Per scoprirlo dovrete avventurarvi insieme a lui nei meandri di New Orleans, alla ricerca di indizi che possano risolvere questo intricato thriller soprannaturale, ma attenzione... non sarà un'impresa facile!

Lo confesso, quando ho stretto per la prima volta tra le mani la confezione di *Gabriel Knight*, mi sono sentito percorso da un brivido e gli occhi mi luccicavano per quella che pensavo fosse la straripante gioia di avere tra le mani un gioco per Macintosh degno di questo nome. Solo più tardi mi sono accorto che era influenza.
A parte la battutaccia, tutti i possessori di computer Macintosh, penso che condivideranno con me la soddisfazione di poter giocare finalmente un titolo storico come "*Gabriel Knight*" sul loro personal.

Il negozio di libri: la schermata iniziale di GK

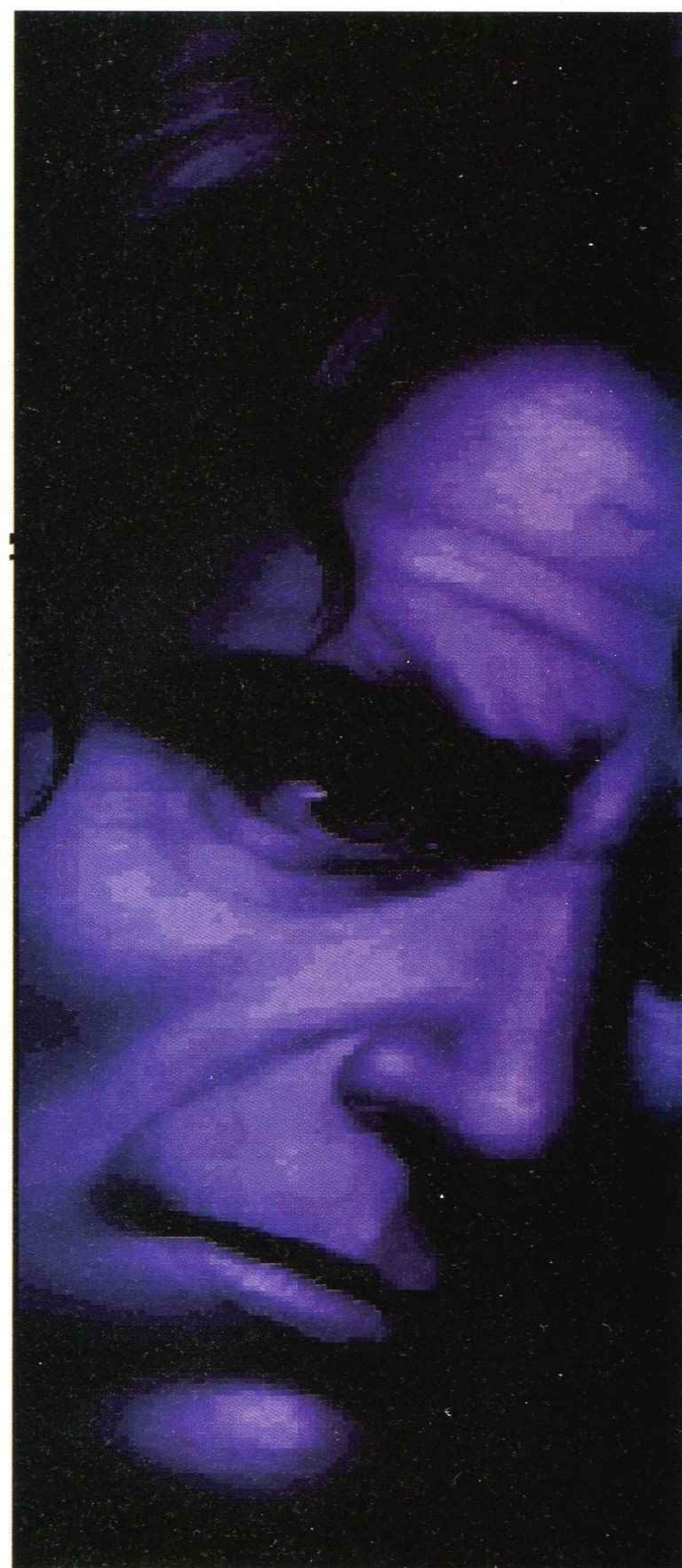
Anche se devo obiettivamente rilevare che l'euforia iniziale ha subìto immediatamente dei drastici ridimensionamenti. Prima ci si è messo il caricamento del gioco, ben 12 dischetti, che si è protratto per oltre venti minuti, poi, dopo la fantastica introduzione grafica, ho scoperto con orrore che i dialoghi di questo "role game" erano tutti in inglese.
Lo ammetto, è subentrato immediatamente un certo scoramento, dopo tanta fatica per arrivare alla schermata iniziale, vedevo la possibilità di entrare immediatamente nel vivo del gioco farsi sempre più remota.
Per accelerare i tempi ho saltato tutti i dialoghi del primo giorno, niente di più sbagliato perché mi sono ritrovato dopo tre giorni bloccato irrimediabilmente.
Ma andiamo per ordine.
Cliccando per la prima volta sull'icona di *Gabriel Knight* appare la schermata iniziale del gioco con due possibilità: iniziare immediatamente la partita oppure

scegliere la parte introduttiva. Cliccando nuovamente sulla parte introduttiva, parte l'incubo di Gabriel. Una personaggio vestito come un antico colono assiste terrorizzato ad una cerimonia, nel corso della quale una donna si trasforma in un giaguaro, la scena è convulsa, compare un medaglione insanguinato e al termine dell'incubo la sagoma di una persona impiccata al ramo di un albero scheletrico si ingrandisce fino a riempire tutto lo schermo mostrando in primo piano i lineamenti orribilmente sfigurati del volto. A questo punto Gabriel si sveglia di soprassalto nel suo letto, chiedendosi cosa mai possa significare quell'incubo così strano e per la verità me lo sono chiesto subito anch'io.

In realtà la parte introduttiva risulterà poi importante nel prosieguo del gioco.

Dopo il drammatico prologo, la vicenda inizia annunciata con "Day 1", ovvero il primo giorno dei sette su cui si articola l'avventura.

Gabriel, per inciso, sta scrivendo un libro sul Voodoo, e questo in qualche modo lo lega a doppio filo con l'incubo ricorrente. In questa sua opera è aiutato dalla sua assistente Grace che svolge un'importante compito di ricerca.

Nella schermata iniziale Gabriel raggiunge la libreria dove si trova anche Grace, e di cui presumo che Gabriel sia il legittimo proprietario, vista la disinvoltura con cui si muove all'interno - anche se questo non ha molta importanza in termini pratici. Questa primissima parte è invece molto importante, per acquisire elementi utili alla comprensione del gioco, perciò non bisogna assolutamente snobbarla.

Leggendo attentamente i dialoghi tra Gabriel e Grace scoprirete che Grace ha individuato due fonti di informazioni utili per il libro sul Voodoo che sta scrivendo Gabriel. Entrambi i posti si trovano a New Orleans: un museo e un emporio, perciò è buona cosa visitarli nel prosieguo dell'avventura.

Inoltre Grace, assai precisa, consegna al buon Gabriel un registratore portatile che lui aveva ordinato.

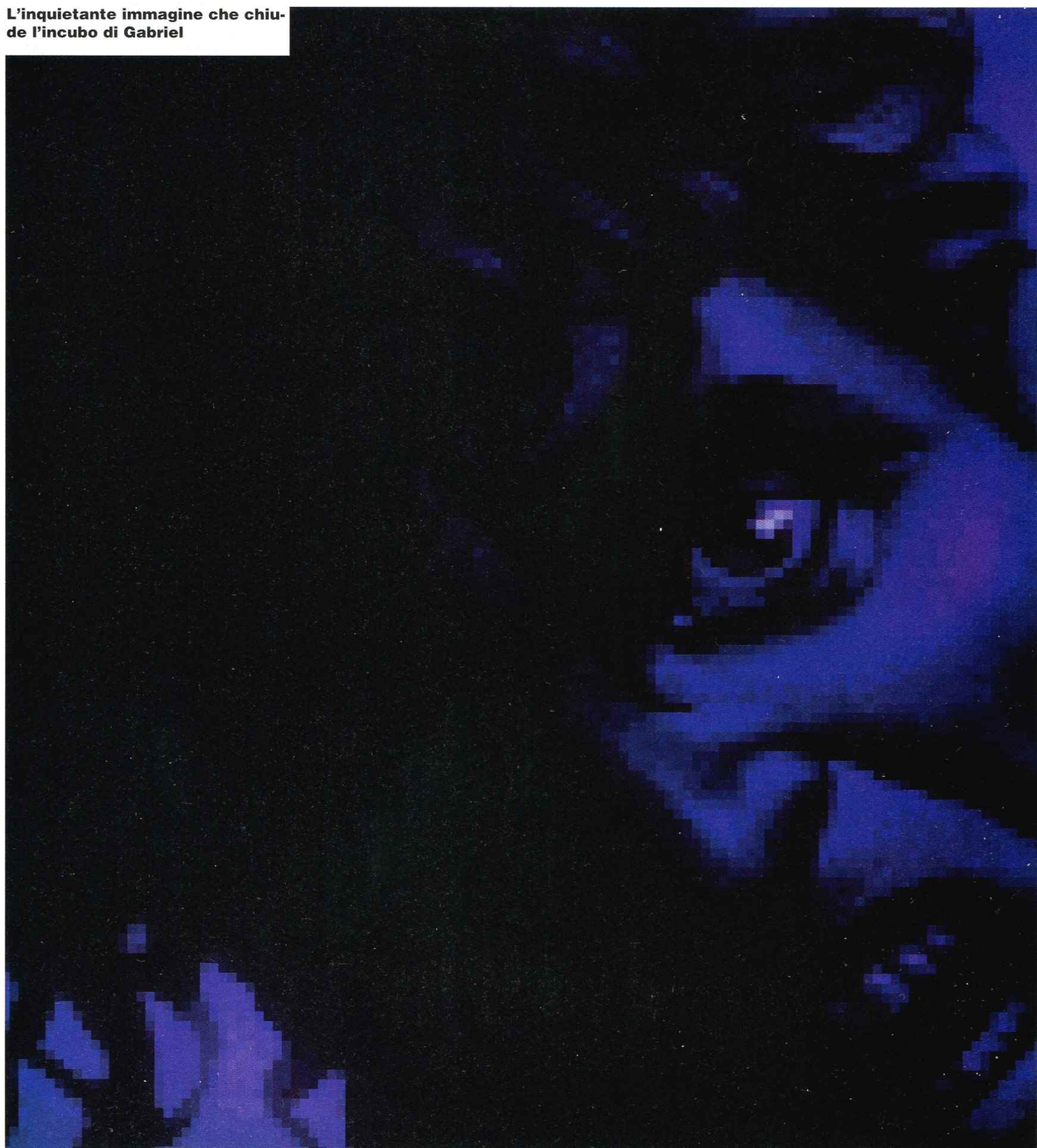
Tutti questi dialoghi si svolgono automaticamente e non richiedono un vostro preciso intervento, dovete solo

Immaginate Mickey Rourke in "Angel Heart", e trasferite il tutto dallo schermo cinematografico a quello del vostro PC: il risultato sarà: "Gabriel Knight"

Il misterioso talismano insanguinato

La barra degli strumenti: cliccando sulle icone potete iniziare il gioco

L'inquietante immagine che chiude l'incubo di Gabriel

L'inizio è un po' difficoltoso, ma poi, presa confidenza con la barra dei comandi, il gioco si fa avvincente

limitarvi a rimanere concentrati per tradurre le frasi in inglese.
Terminata la raffica di parole inizia il vostro coinvolgimento nella vicenda. Per prima cosa dovete spostare il cursore nella parte superiore dello schermo contrassegnata da una fascia nera. Nel momento in cui il cursore si posizionerà in quella zona, apparirà una barra con delle icone, ciascuna delle quali attiva una funzione precisa. Per usarle basta cliccare sopra ognuna di esse. Cliccando, ad esempio, sull'icona con lo scarponcino potrete far muovere Gabriel nella direzione che desiderate, cliccando sull'icona della porta potrete aprire e chiudere porte e altri passaggi.
A questo punto come prima cosa dovete ispezionare la libreria e cercare qualche volume che possa fare al caso vostro, utilizzando l'icona con la mano. Subito dopo vi consiglio di interrogare Grace per sapere se ci sono impor-

tanti messaggi per voi. Come fare? Semplicissimo, basta cliccare sull'icona con il punto di domanda e poi su Grace, il dialogo partirà immediatamente; la stessa dinamica dovrà essere seguita anche interrogando altri personaggi che si susseguiranno nella storia. Grace riporta tutti i messaggi per Gabriel: "Ha chiamato tua Nonna e ha chiesto se dopo passi da lei!".
"Ha chiamato l'ispettore Mosely dicendo che ha lasciato le foto sul banco di fronte alla stazione di polizia!".
"Ha chiamato uno strano uomo dalla Germania... Hmmmm".
Insomma, a questo punto la dinamica del gioco penso sia chiara, per risolvere il mistero dell'incubo dovrete esplorare tutto con attenzione e interrogare le persone che pensiate possano esservi utili per avere qualche indizio. Quindi coraggio, avete sette giorni di tempo per risolvere questo appassionante thriller, e non dimenticatevi che siete soli, e potrete contare solo sulle vostre forze: buona fortuna!

Silver Surfer

Genere: Arcade
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

Pro
Grafica superba
Curva di interesse crescente nel tempo
Atmosfere azzeccate per un titolo destinato a diventare un cult
Ottimo sonoro

Contro
Giocabilità limitata all'inizio
Estenuante lunghezza dell'installazione
Necessità di uno spazio su disco rigido davvero consistente (20 Mb).

MACINTOSH

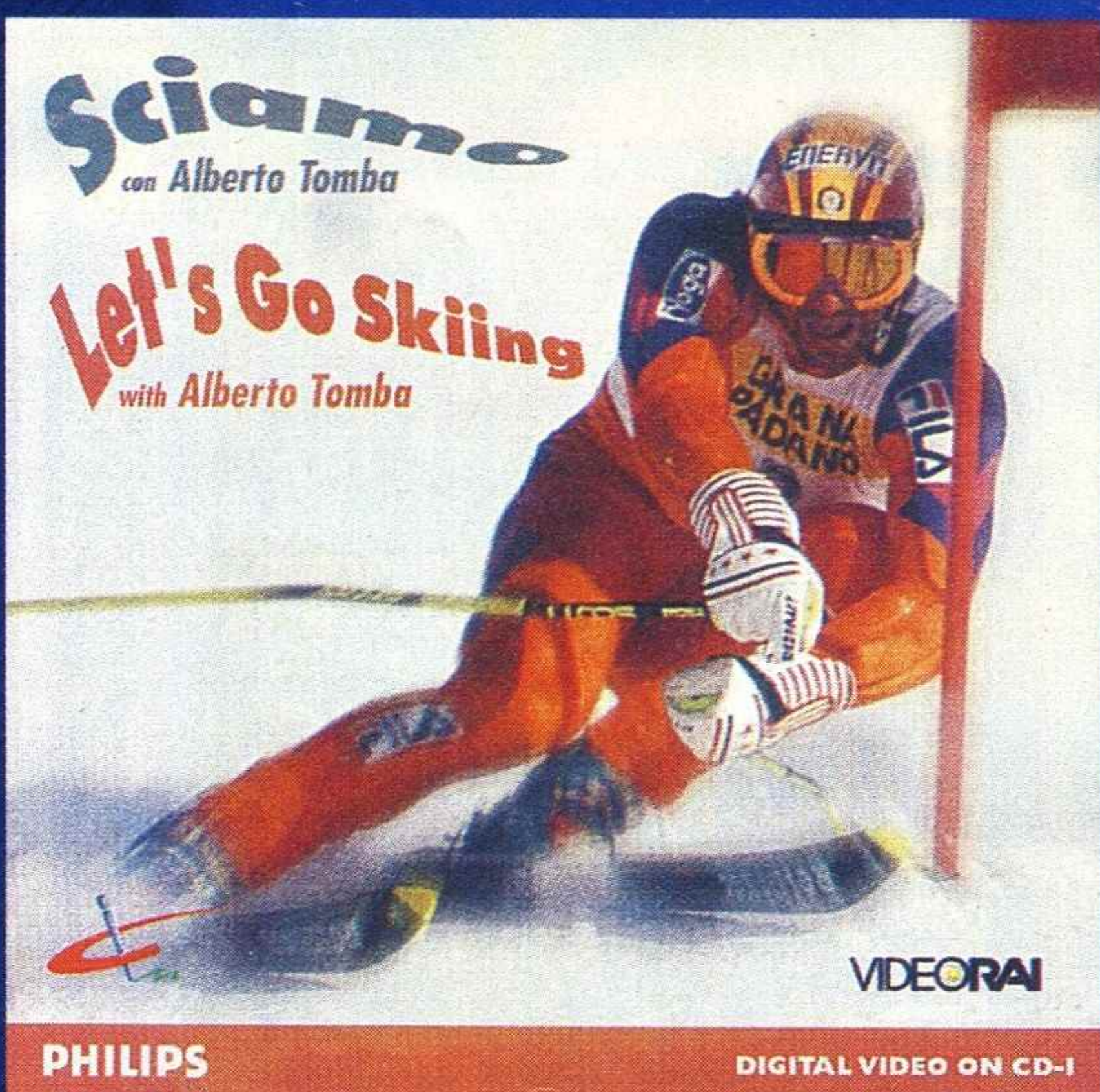
Gabriel Knight risiede su 12 dischetti e vi assicuriamo che le operazioni per installarlo sono abbastanza estenuanti, una vera prova nella prova. Richiede almeno 5 mega di memoria RAM, anche se per evitare fastidiosi rallentamenti ne consigliamo almeno 8. Inoltre, necessita di 20 Mb di spazio sul disco rigido, 256 colori, System 7.1. Lo schermo deve essere di almeno 14 pollici, benché giri anche sul Colour Classic parte della schermata rimane nascosta con enorme frustrazione del giocatore. Si possono verificare fastidiose incompatibilità con le estensioni di sistema che impediscono al gioco di girare correttamente e provocano chiusure inaspettate. Perciò il nostro consiglio è di disattivarle prima di caricare _Gabriel Knight_ riavviando il computer e tenendo premuto il pulsante delle maiuscole.

K VOTO
880

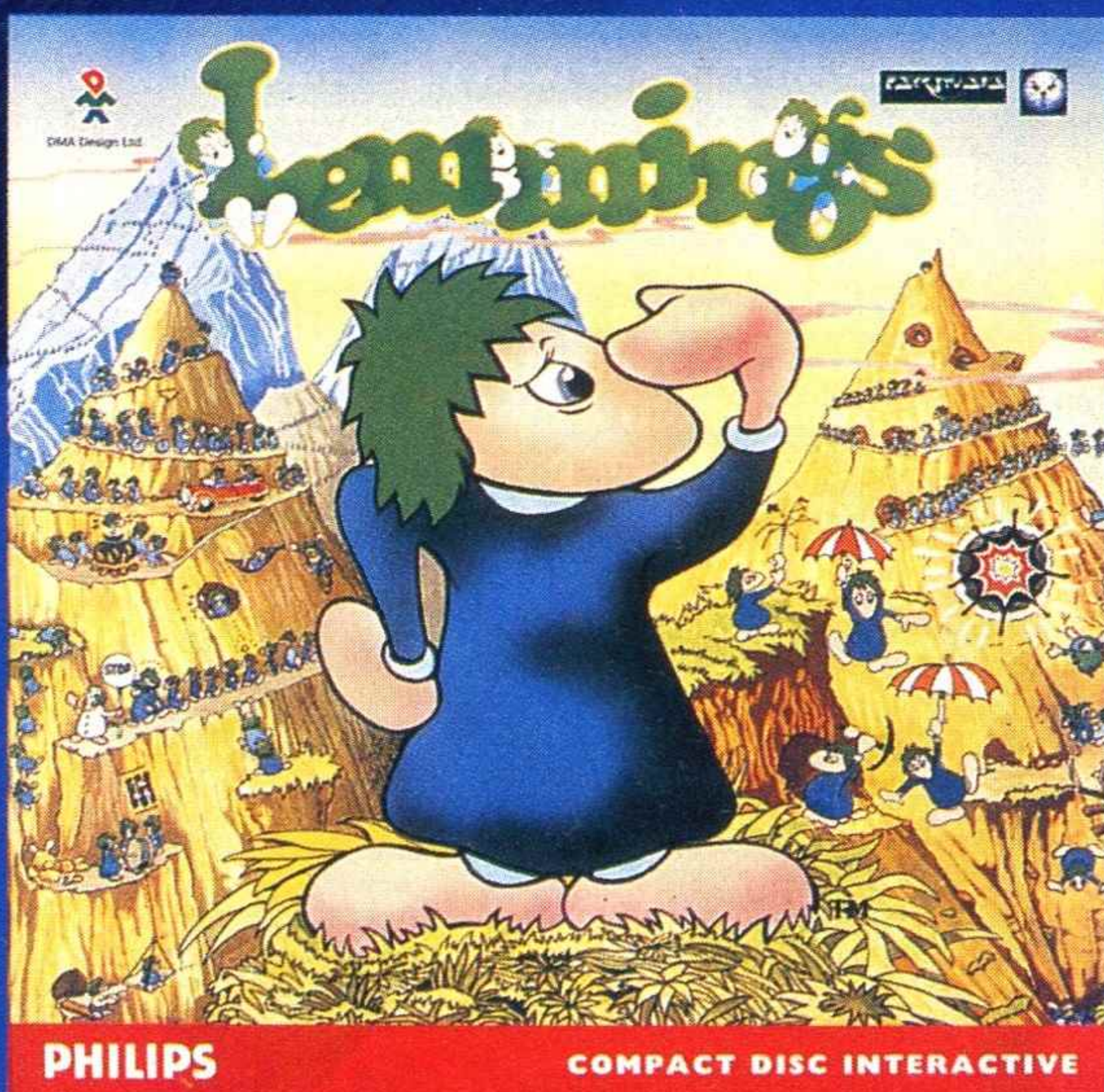
**_Gabriel Knight_ è uno di quei giochi che iniziano un po' in sordina, infatti dopo la stupenda introduzione grafica, per capirne il funzionamento occorre qualche tempo e un po' di pazienza. Tuttavia una volta diventati padroni della barra con le icone la giocabilità diventa molto interessante.
Un altro problema del "nostro" Gabriel sono i dialoghi completamente in inglese, che per un "role game" non sono proprio il massimo.
Però l'eccitante atmosfera gotica che percorre ogni singola videata del gioco e l'azzeccatissima "colonna sonora" ne fanno un vero e proprio classico, destinato a diventare un cult del genere. La grafica, come dicevamo, è molto curata e questa tutto sommato è una caratteristica abbastanza comune di tutti i giochi in Mac, però in questo caso risulta particolarmente riuscita, soprattutto se si considera che ci troviamo di fronte ad un gioco caricato su floppie e non su CD. Garantito, che giocherete _Gabriel Knight_ per molti e molti mesi con interesse sempre più crescente.**

CURVA D'INTERESSE

DRAGON'S LAIR II

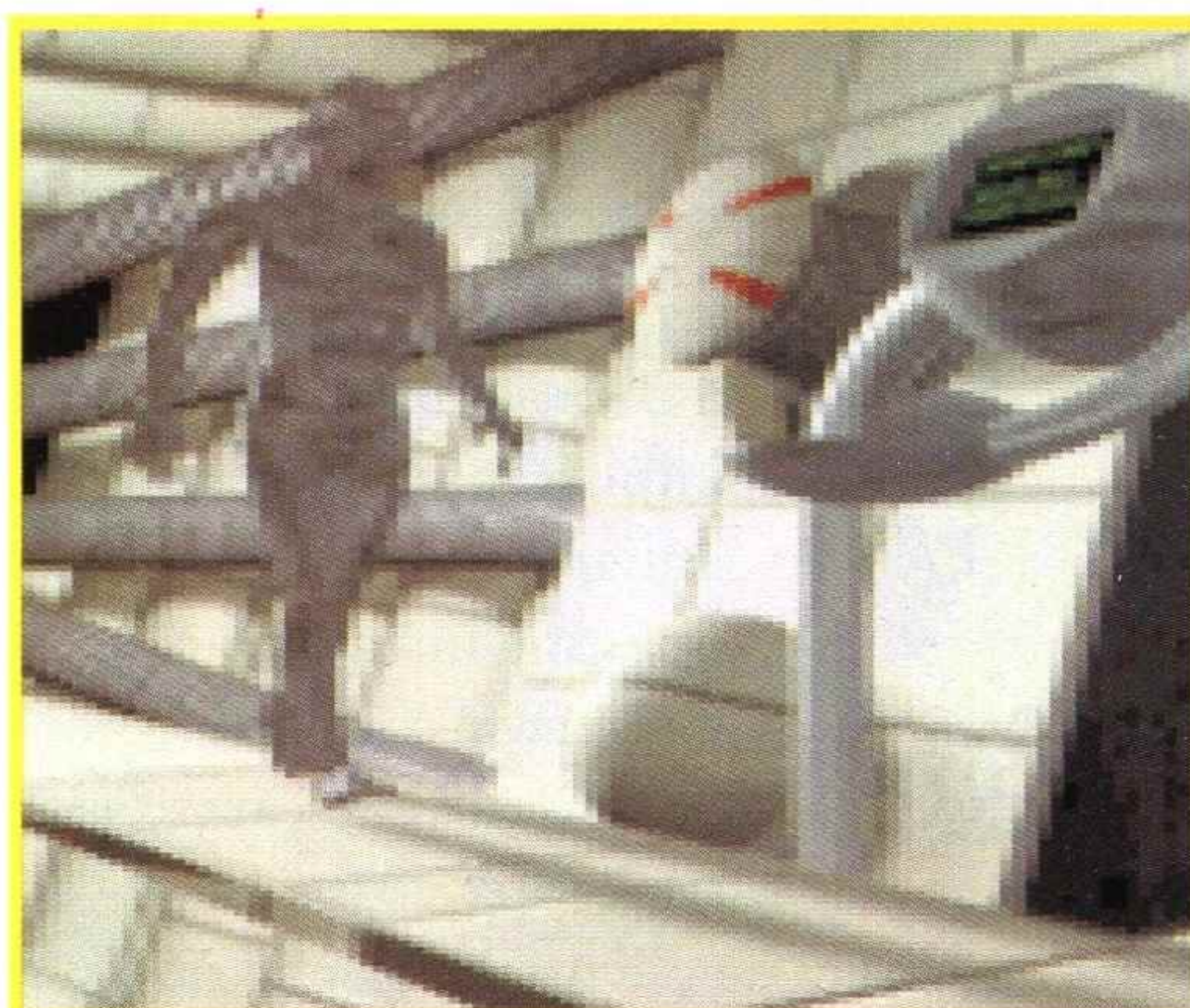
Il povero Dirk é ora felicemente sposato. Ma il suo destino é sfortunato. Daphne viene nuovamente rapita e i nemici ora sono due, Mordroc e la malefica e bisbetica suocera di Dirk che non gli dà un attimo di tregua.
Con la grafica tridimensionale la fantasia supera la realtà! I personaggi si muovono come i cartoni animati di un film.
Versione originale.
Istruzioni in italiano.
N. catalogo **810 0127**

SCIAMO CON ALBERTO TOMBA

In questo corso di sci multimediale, gli istruttori della FISI vi guidano alla scoperta degli elementi tecnici e stilistici del grande sci e Alberto Tomba è il dimostratore degli argomenti dedicati all'agonismo, e vi dà consigli che riguardano le lezioni e lo sci di tutti i giorni, dallo spazzaneve, alla serpentina, allo sci in neve fresca. E in più un glossario dei termini dello sci, con filmati e disegni tridimensionali.
Versione italiano/inglese.
N. catalogo **810 0236**

GRANDI NOVITÀ CD-i

LEMMINGS 1

I Lemmings sono animaletti graziosi, ma assai poco intelligenti. Corrono rischi di ogni genere: cadono dai dirupi, finiscono in acqua, sbattono contro i muri, cascano nelle trappole... Il tuo compito consiste nell'assisterli, fornendo loro abilità e poteri che li aiuteranno a sopravvivere.
120 livelli di difficoltà. Non c'é rischio di annoiarsi!
Versione originale. Istruzioni in italiano.
N. catalogo **810 0205**

CYBERWAR

Preparatevi ad affrontare un ricco campionario di pericoli e problemi di logica. Questo è il mondo di Cyberwar, il seguito del famoso "The Lawnmower Man", più conosciuto con il nome "Il Tagliaerbe".

La grossa confezione arancione salta all'occhio perché da questa non traspare niente del contenuto del gioco, almeno a prima vista, a parte il fatto che questo è costituito da ben quattro CD (di cui uno audio che contiene musica sintetizzata "virtuale"), per un totale di 1800 megabyte. Sul retro, invece, è brevemente descritta la trama in tre lingue, compreso l'italiano, e quelli della SCi ci anticipano il divertimento con qualche foto del gioco ad alta risoluzione.

Per venire a capo di Cyberwar occorre essere abili, veloci e... fortunati

Si apre la scatola e, delusione, estraiamo prima di tutto il grosso scheletro in cartone della scatola dopodiché rimaniamo con in mano un libretto di istruzioni e un foglio in cartoncino che fa da supporto per i CD. Poca roba ? Beh, abbiate un po' di pazienza !!!
Piacevolissima sorpresa: il libretto è in italiano e racconta il seguito de "Il Tagliaerbe", la spiegazione dei vari scenari del gioco, i personaggi che incontrerete oltre ad un'intervista alla "squadra" e come si è arrivati alla creazione di Cyberwar; il tutto condito da immagini tratte dal gioco e foto, ritoccate e non. Tra queste ultime, ne segnalo un paio che ritraggono due tecnici che discutono amichevolmente con Bernie, il verme mutante, e un'altra che mostra Cyberjobe in camerino sotto le mani di un'abile parrucchiera.

Sopra; Se non siete svelti, questa scena la imparerete a memoria.

La collera di Cyberjobe ci relega nella sua Cybertorre, proprio un bel posto.

A lato: Ecco il nostro terminalino dove decideremo la nostra destinazione. Il futuro del Videotel?

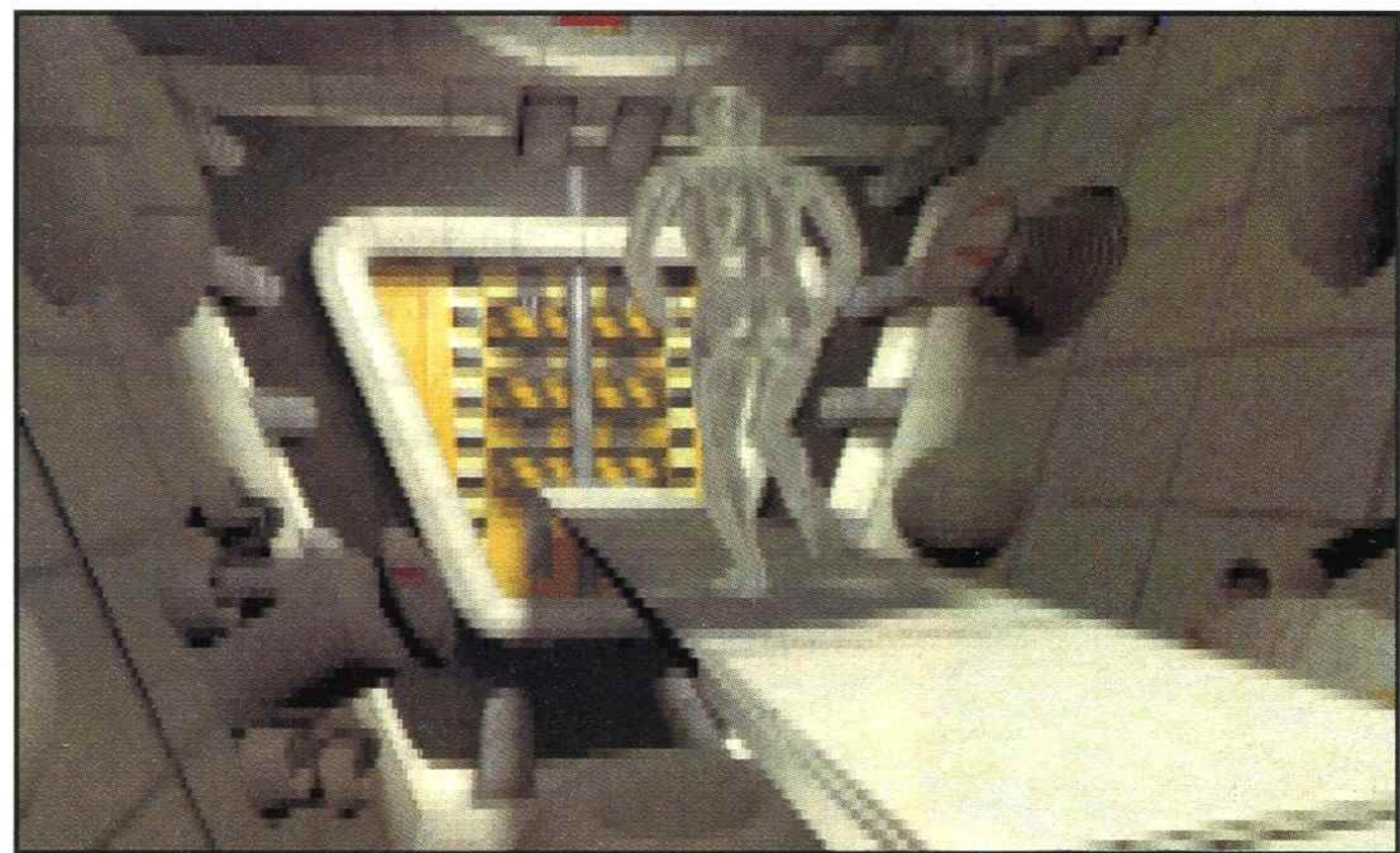
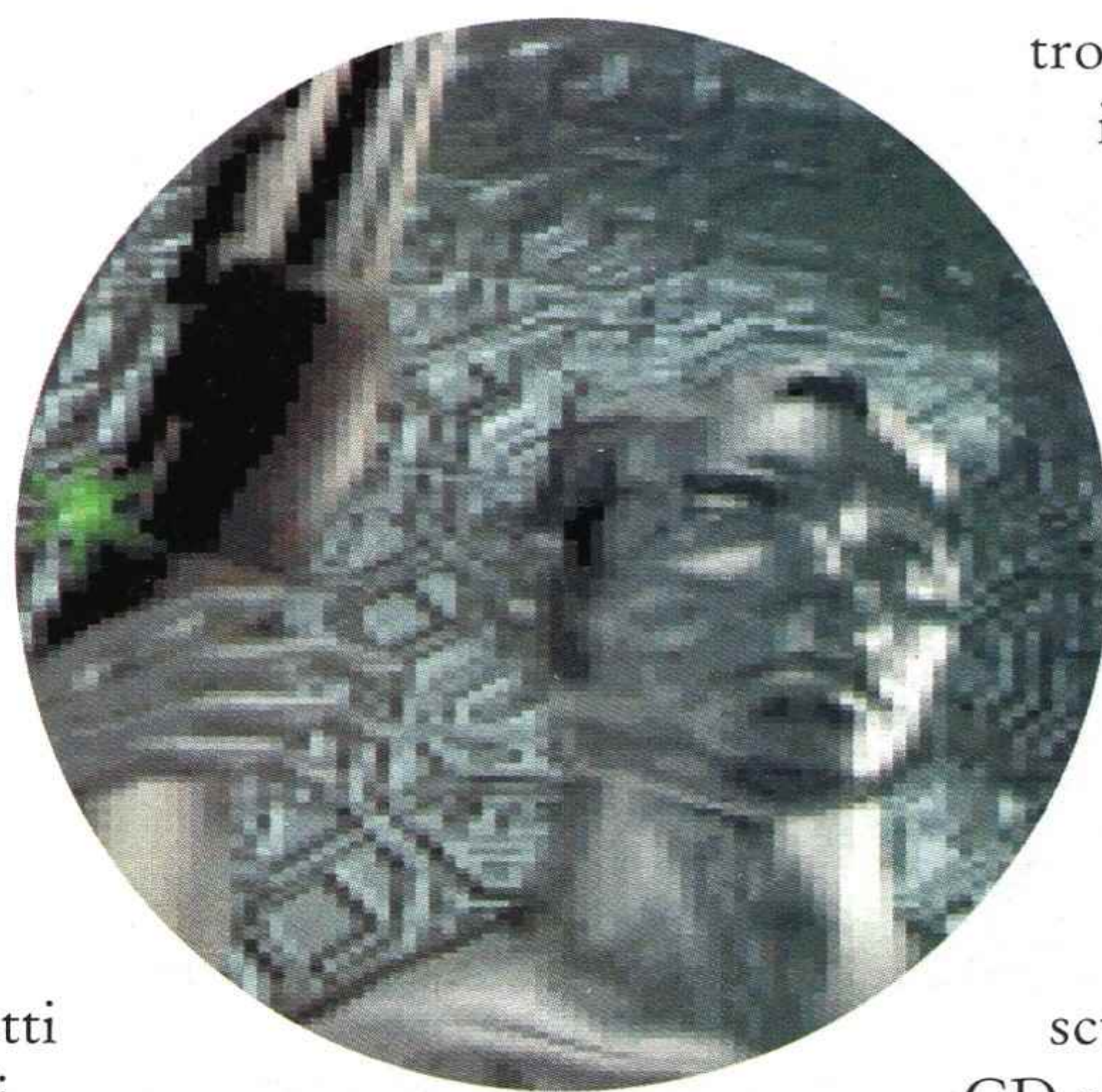
3 CDROM ? Vedo già la bava che cola copiosa dalle vostre bocche. Ok, vedrò di essere breve e arrivare subito al gioco.
Ahimé, il mio lettore CD è un single speed e Cyberwar richiede almeno un double speed per girare correttamente. In compenso, si accontenta di un 486SX a 25 Mhz e di una VGA poiché la risoluzione è la classica 320 per 200 a 256 colori. Peccato.
Il programma di installazione sul primo CD è molto semplice e, cosa importante, sempre in italiano. La prima opzione installerà Cyberwar su hard disk, testerà tutte le caratteristiche del vostro sistema e vi avviserà se c'è qualcosa che non va. Questo è un passaggio obbligato poiché determinerà anche come dovrà interfacciarsi Cyberwar una volta lanciato. Dopo aver calcolato la velocità della scheda video, l'output del CD, il tipo di scheda sonora (arrivando a supportare dalla vecchia SoundBlaster alla nuova AWE32 e la Gravis UltraSound) e tarato il joystick, il programma di installazione copierà alcuni files dal CD e vi lascerà al prompt del DOS con un laconico messaggio su come compiere la prossima operazione: lanciare Cyberwar.
E via ! Dopo un breve caricamento, appare l'introduzione, il logo animato della SCi, il titolo Cyberwar che lascia intravedere il Dr. Angelo in forma virtuale che ritroviamo poi in un ufficio della VSI, sempre virtuale. Una breve rampa di scale ed entra in un corridoio mentre Cyberjobe lo spia da dietro un angolo.

La storia è presto detta : l'esplo-

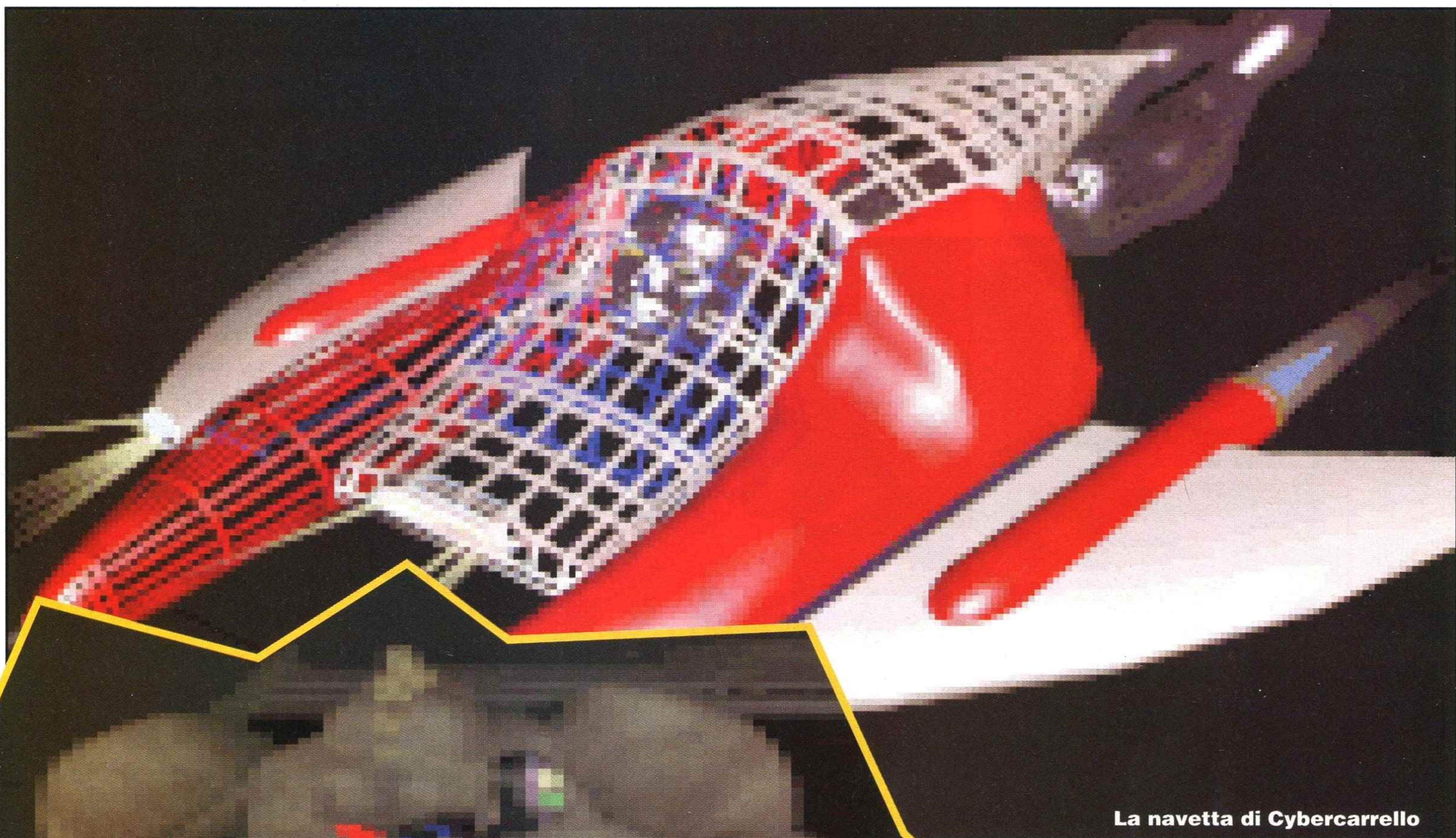
Un solo pensiero affollerà le vostre notti insonni: come caspita si fa a spegnere un Cyberjobe?

"Io terrei d'occhio quella statua perché mi ricorda un certo cannoncino"

sione del laboratorio, nella parte finale de "Il Tagliaerbe", non era riuscita a distruggere il lavoro del Dr. Angelo dato che uno stabilimento segreto nel Nord, chiamato appunto VSI Nord, conservava le copie dei progetti della VSI. E, poco prima del grande Bum, tutto il contenuto dei computer della VSI era stato messo al sicuro alla VSI Nord. Insomma, direte voi, chiunque fa le copie di backup, no ? Niente di male, solo che il backup includeva anche una copia di Cyberjobe, senza "anima", molto più cattivo e crudele dell'originale. Avete presente Satana o Belzebù ?
L'unico modo per eliminare questo nuovo Cyberjobe e il mondo che si è creato è distruggere un semplice integrato chiamato Chip Omega che governa tutti i computer della VSI Nord. Per fare ciò dovrete risolvere i 10 mondi situati nei tre CD e arrivare al centro della Città Circuito dove finalmente potrete distruggere il Chip Omega.
I mondi compaiono a caso nei tre CD, alcuni poi sono solo sul secondo o il terzo e vanno comunque superati tutti quelli esistenti su ogni disco, prima, o poi. Ma andiamo per grado. Il gioco è interamente composto da animazioni tridimensionali in ray-tracing e colonna sonora digitalizzata e assomiglia ad un Dragon's Lair in versione virtuale con tre livelli di difficoltà. I rompicapo sono di diversi tipi: si va dalla scelta logica della sagoma e del colore rappresentata sulle piattaforme in Procedimento Inverso, alla coordinazione mano-occhio in Deposito Munizioni per troncare di netto Bernie il vermone mutante, alla frenetica corsa del Cybercarrello, fino ai semplici problemi logici di Porte di Sicurezza.
Stazione Blocco Esagonale è il mondo più inutile che esista in Cyberwar, forse una scusante per riempire il CD e mostrare le animazioni e l'audio: consiste in un dado che facciamo ruotare e con cui componiamo il codice numerico che abbiamo trascritto dopo aver forato Bernie, dopodiché un raggio blu colpisce il muro e, appesa a esso, arriva una teleferica di gusto retrò che ci trasporta all'uscita. Provate a sbagliare, o almeno fatelo apposta, e vi ritroverete qualcosa di affilato infilzato nella schiena. In un altro mondo, esattamente Portata Proiettili, dovrete sparare con un cannone a Padre McKeen, il tutore "fiammeggiato" a dovere da Jobe ne "Il Tagliaerbe" oppure, in Zona Disinfestazione, vi troverete in

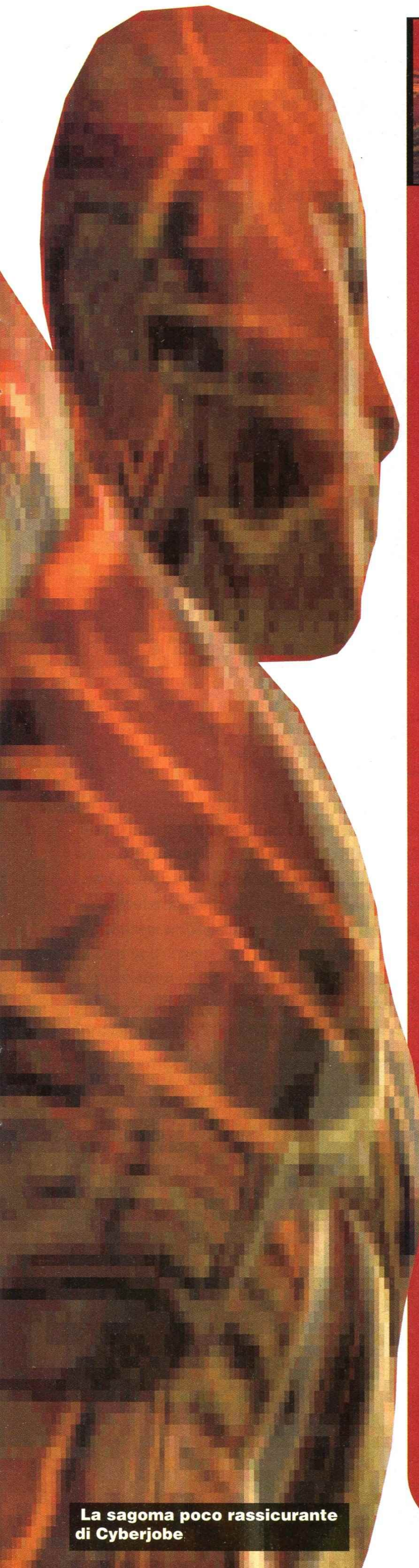
NOTA BENE NB NOTA BENE

***Cyberwar* è un gioco a metà tra l'azione e il rompicapo. Non si tratta del classico sparatutto dove bisogna premere il grilletto alla cieca né di un arcade tra i più complessi. Diciamo che è un giusto cocktail. Se vi piace l'ambientazione virtual/futuristica e il genere vi consigliamo *Bioforge* e *System Shock*, entrambi della *Origin*. Quest'ultimo a dire il vero si avvicina di più ad un 3D alla *Doom*, però potrete ritrovare le atmosfere cibernetiche tipiche di *Cyberwar*.**

Cambiando completamente ambientazione, la stessa giocabilità si ritrova in *Dragon's Lair*, anche se cambia un attimo lo scenario: qui infatti la vicenda si snoda all'interno di un castello dove Dirk, il nostro eroe, deve sconfiggere mostri e uccidere l'immancabile drago per liberare la principessa fatta prigioniera dal malefico Mordroc.

un labirinto da cui dovrete uscire alla svelta, pena il pungiglione neurotossico della gigantesca Cyberape.
La grande varietà delle situazioni in cui verrete a trovarvi non lascerà alcuno scampo alle vostre capacità. Purtroppo, in alcuni mondi come il Cybercarrello, non avete nessuna indicazione su quale mossa dobbiate fare per andare avanti e in quale momento esatto. Oddio, avere un muro con un foro davanti può darvi l'impulso immediato di dirigervi verso il buco ma, se avete tempi di reazione lenti, il vostro Dr. Angelo farà una brutta fine, anche al livello di difficoltà minimo. E le note dolenti non accennano a diminuire dato che avete una sola vita per ogni mondo e, una volta sprecata quella, dovrete ricominciare il gioco dall'inizio del disco corrente o dall'ultima volta che avete salvato la vostra posizione. Frustrante, no? L'audio è

La navetta di Cybercarrello

poi in italiano, lo stesso si può dire per il programma di installazione e pochissime schermate del gioco ma il resto del testo è tutto in inglese, compresi i nomi dei mondi e le loro descrizioni, rendendo così difficile associare a questi i corrispondenti sul libretto delle istruzioni.
Escludendo queste pecche, il gioco non è poi così male, visto anche che le animazioni sono state realizzate con una stazione IRIS Indigo 2 della Silicon Graphics e il software Wavefront, lo stesso utilizzato in Alien 3, la Bella e la Bestia (ricordate la scena del ballo?) o, guarda caso, proprio il Tagliaerbe.

Mauro Castaldi

Il "Comitato di benvenuto"

Genere: Azione/rompicapo
Casa: SCi Sales Curve Interactive
Sviluppatore: Interno

Pro

Interfaccia utente semplicissima
Ottimo sonoro
Richieste modeste in termini di hardware

Contro

Giocabilità difficoltosa
Risoluzione grafica inferiore alle aspettative

PC-CD ROM

CD-ROM

Supporta tutte le schede sonore, dalle più vecchie alle nuove SoundBlaster, alla Gravis Ultrasound e non è nemmeno esoso in termini di prestazioni dato che gira comodamente con un 486 SX 25, 4 mega di RAM e una VGA normale. L'installazione è semplicissima e il gioco determina da solo tutte le caratteristiche del sistema, occupando relativamente poco su disco fisso.

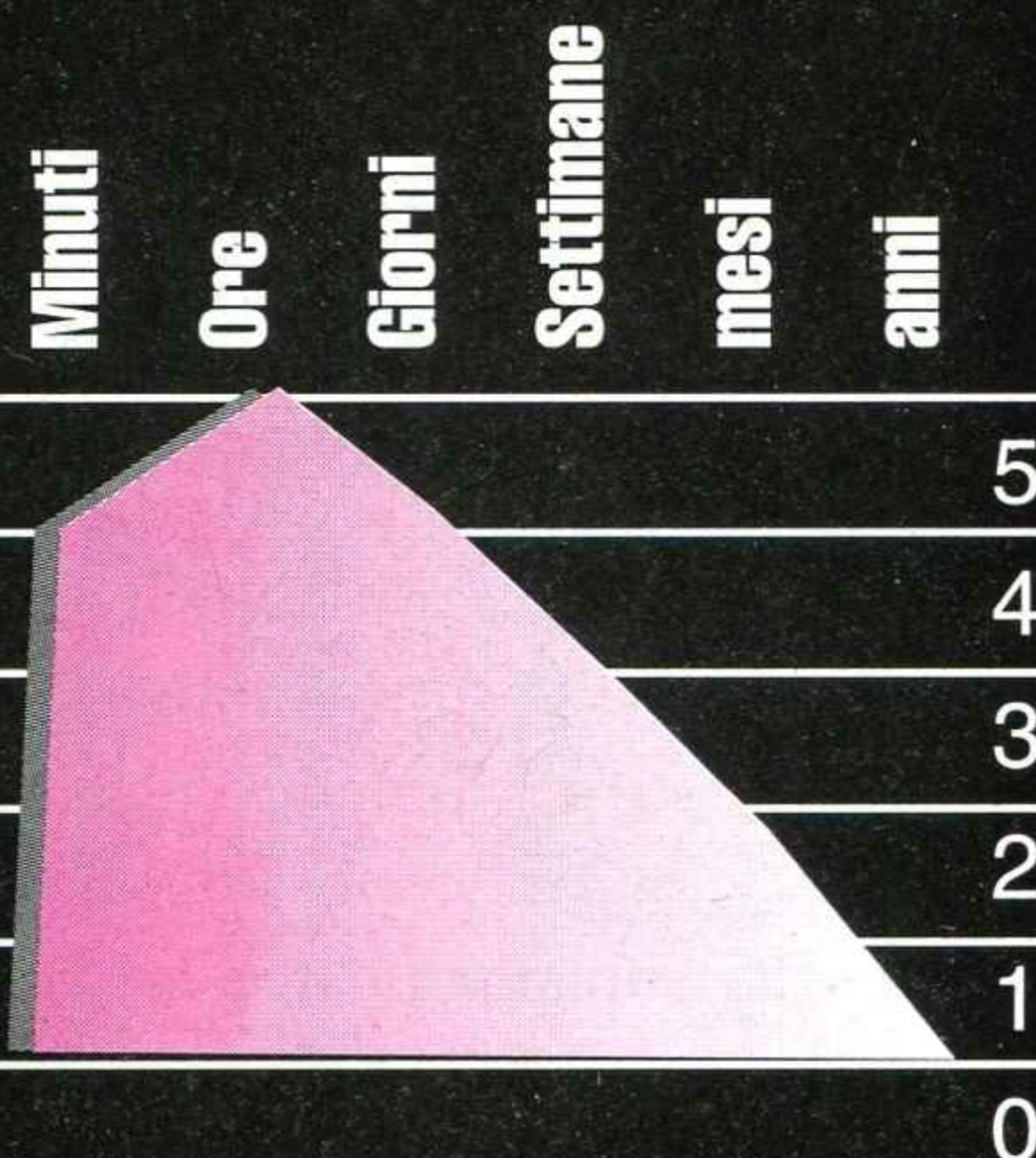
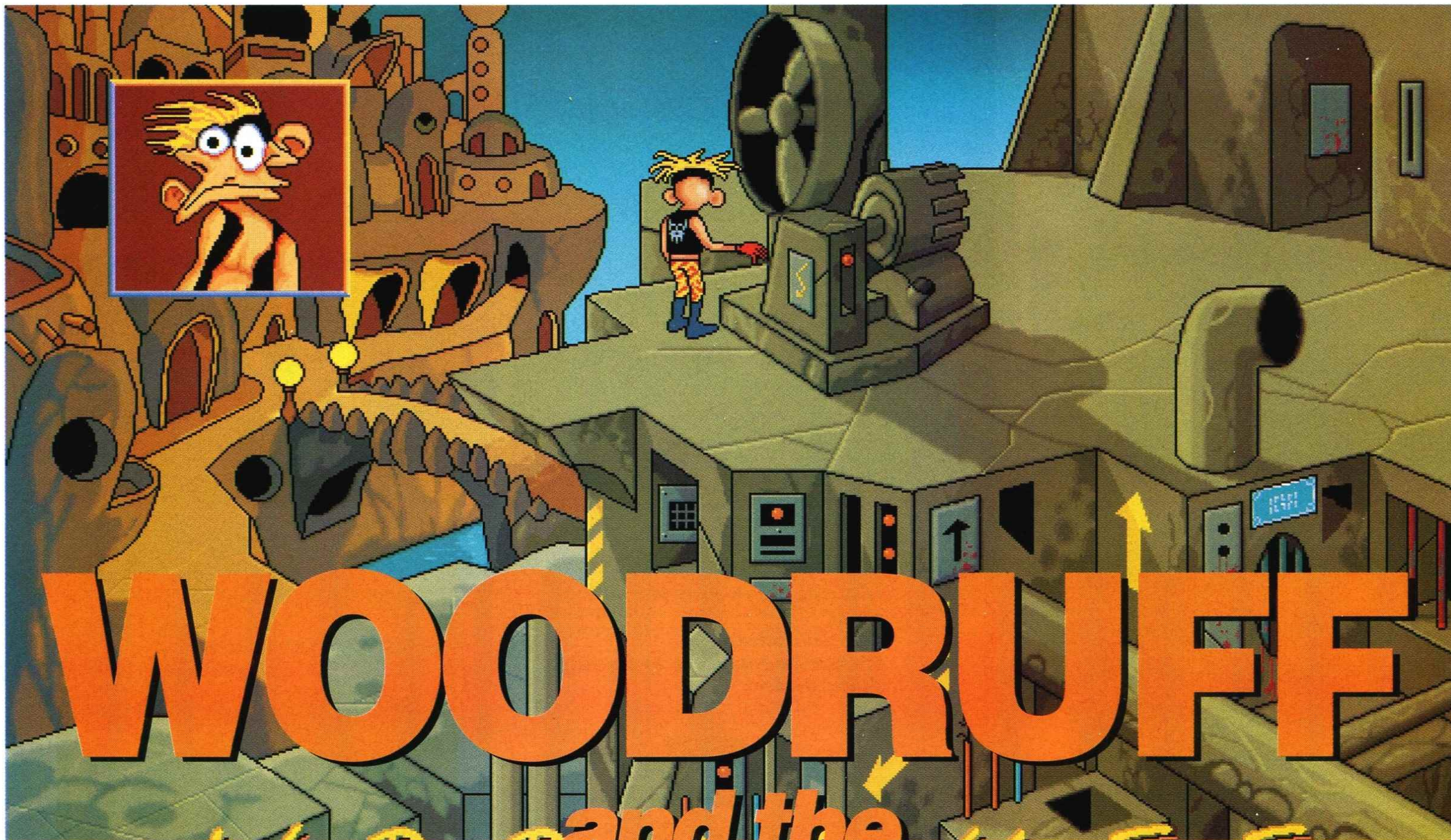
K VOTO
874

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

La grafica non è sempre al top ed, anche se all'origine c'era un Indigo, ora ci troviamo di fronte ad un classico 320 per 200 a 256 colori e non possiamo aspettarci grandissime cose. E poi la sequenza animata della morte appare troppo spesso, soprattutto nel caso di un giocatore non particolarmente abile. Tuttavia, se vi piacciono i giochi alla Dragon's Lair e Space Ace ma a tratti con un pizzico di logica, questo fa per voi.

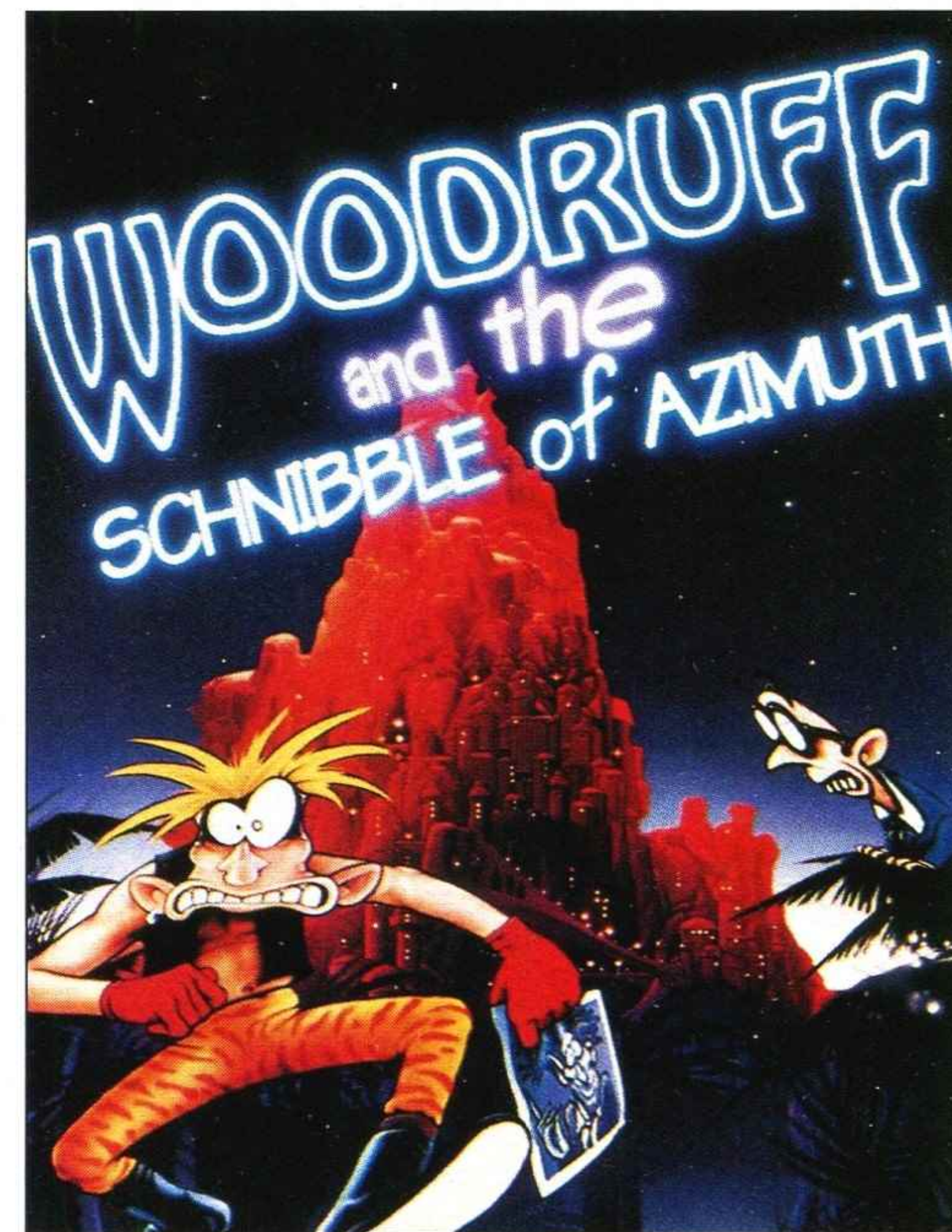
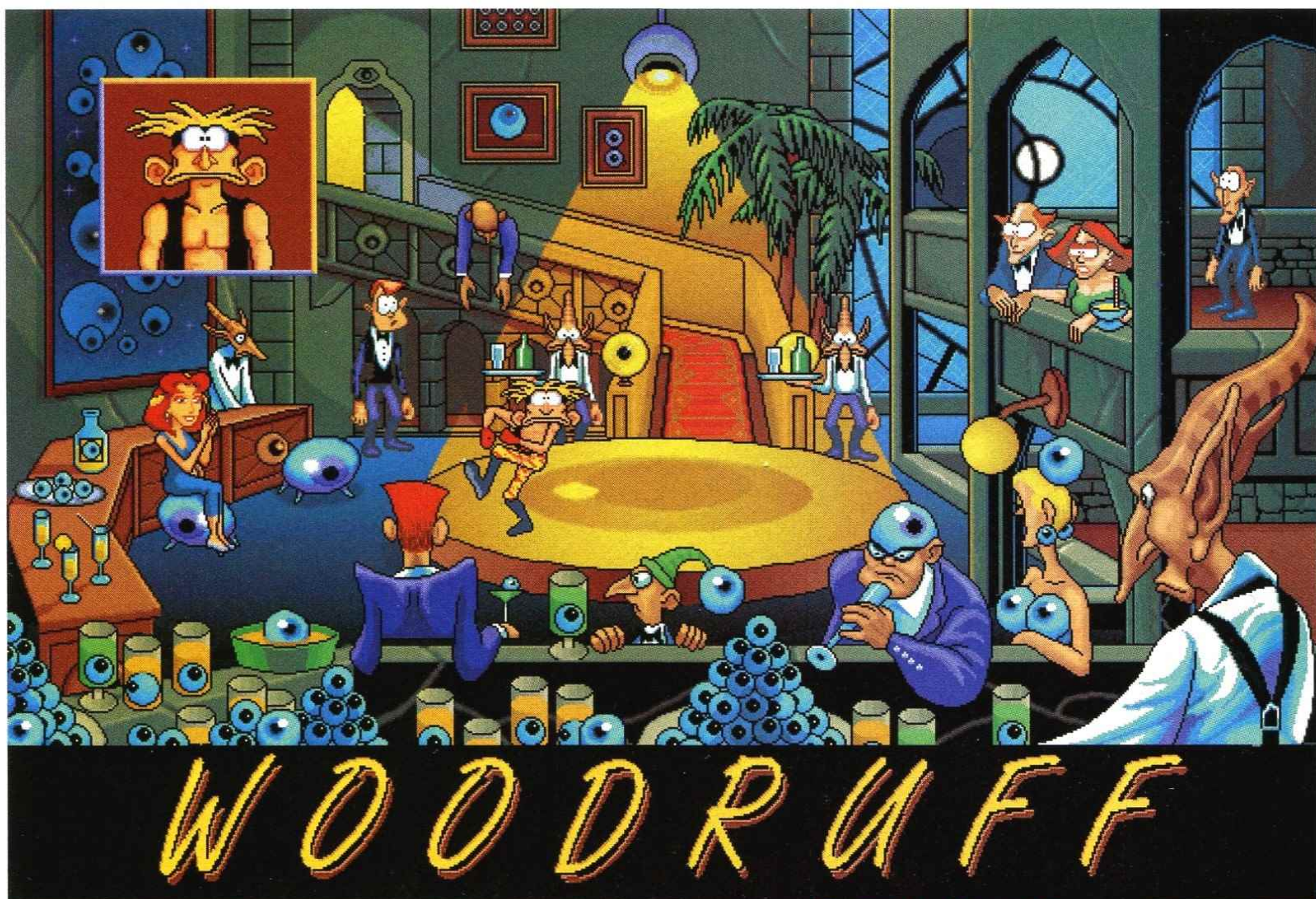
CURVA D'INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
mesi
anni
5
4
3
2
1
0

La sagoma poco rassicurante di Cyberjobe

WOODRUFF and the SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Immaginate un futuro lontano, o almeno ci auguriamo tale, in cui la terra è stata sconvolta da terribili guerre atomiche.
I superstiti della razza umana, non molti a dire il vero, riemergono in superficie dopo essersi autoesiliati nel sottosuolo per sfuggire alle radiazioni e, sorpresa, scoprono che la terra è stata occupata da una razza di tranquille e pacifiche creature chiamate Boozook. Naturalmente gli umani non perdono tempo per instaurare con le creature un clima di distesa convivenza e prendono a sfruttarle come e peggio degli operai della Breda.
E' quindi ovvio che queste creature siano un po' depresse, e Woodruff ha modo di rendersene conto quasi subito.
Già, dimenticavamo di dirvi che Woodruff è l'eroe di questa demenziale storia. Il suo scopo è quello di vendicare in qualche modo l'assassinio del suo orsacchiotto e ritrovare il suo famoso patrigno: il dottor Azimuth conosciuto nel piccolo agglomerato urbano per lo "Schnibble", una misteriosa parola cui Woodruff deve dare un significato.

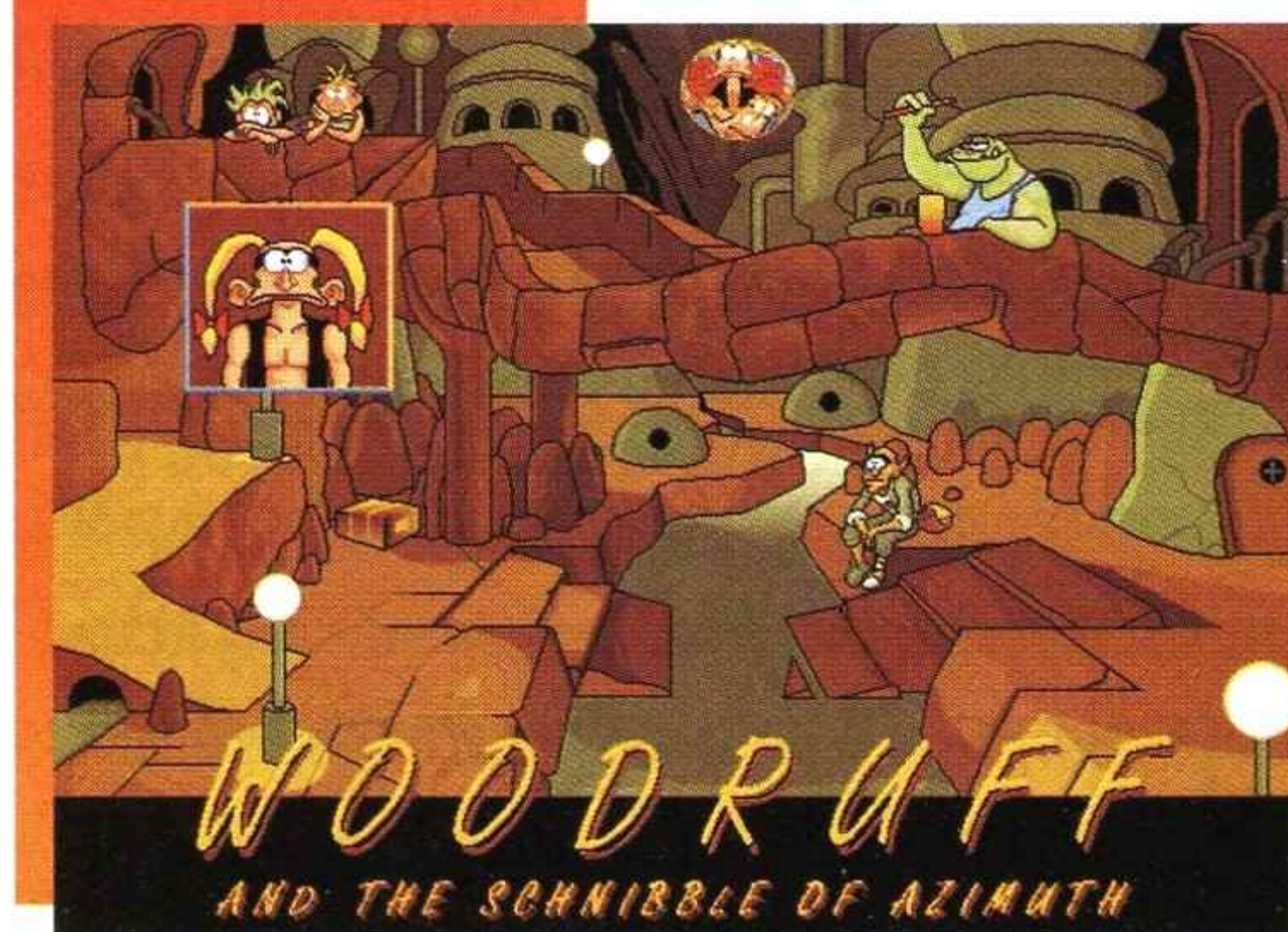
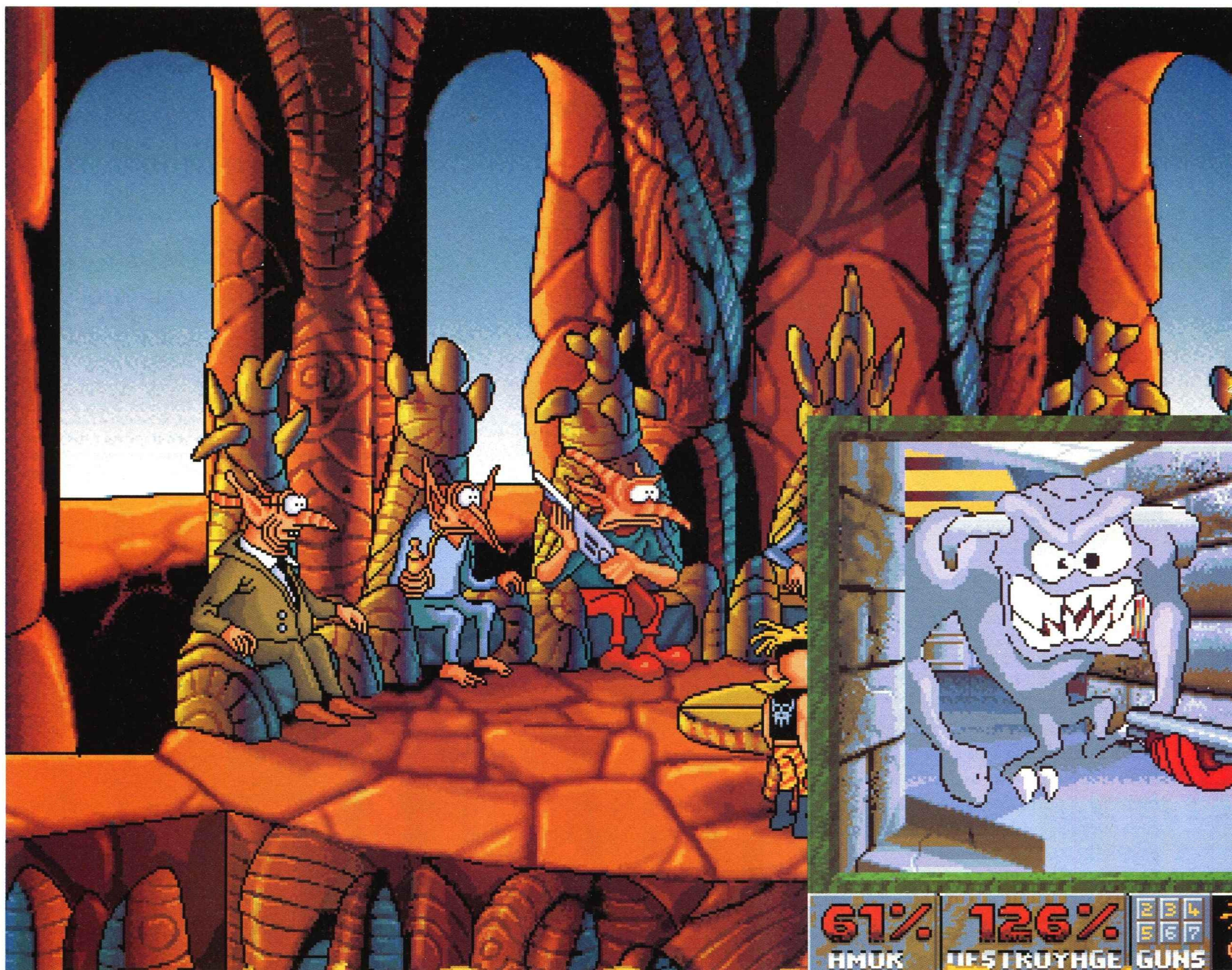
A parte lo smarrimento iniziale derivato dal leggere sulla confezione una serie di nomi assolutamente incredibili e impronunciabili, il gioco si presenta subito semplicissimo nella sua struttura.

La grafica è molto accattivante, i dialoghi sono assolutamente irresistibili, l'unico problema è riuscire a trovare lo Schnibble del dottor Azimuth e aiutare Woodruff a vendicare l'uccisione del suo orsacchiotto... Chiaro no?

I dialoghi sono doppiati in italiano e per far interagire Woodruff con gli altri personaggi che si susseguono nella storia basta cliccare sui personaggi medesimi e ascoltare lo scambio di battute che ne scaturisce.
Inoltre, Woodruff ha a disposizione un sacco dove conservare tutti gli oggetti raccolti nel corso del gioco,che possono essere utilizzati di volta in volta per gli scopi più diversi.
La schermata iniziale mostra Woodruff in una piazzola in cui c'è in primo piano uno strano personaggio e alle sue spalle una casa con la porta aperta. La casa è quella del dottor Azimuth. Cliccando sull'apertura Woodruff potrà esplorare l'interno e constatare che è tutto sottosopra, come se ci fosse stata una lotta, o meglio, per usare le sue parole: "Come se qualcuno fosse stato trascinato via a forza!".
Già, ma cosa è successo nella casa del dottor Azimuth? Per riuscire a capirci qualcosa potete provare a interrogare il personaggio

Woodruff ha un solo obiettivo: vendicare il suo orsacchiotto.

Un'avventura demenziale che rischia di portarvi sull'orlo di una crisi di pianto... un po' per la difficoltà, ma soprattutto per il gran ridere

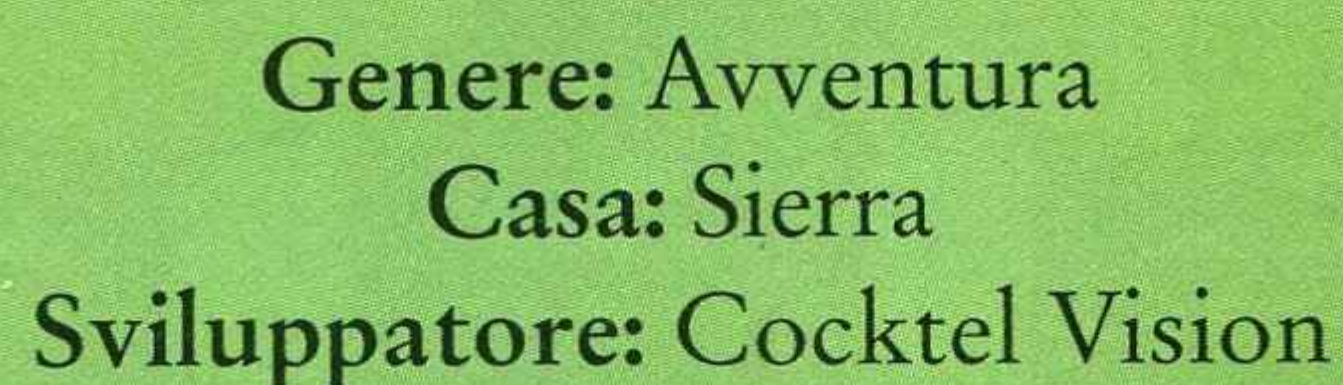
Un gruppo di Boozook riuniti, la pacifica razza che ha conquistato la terra e che ora si ritrova a convivere con gli umani. I rapporti spesso non sono facili, se ne accorgerà il buon Woodruff nel corso dell'avventura.

in primo piano. Spostando il cursore su di lui, una scritta vi avviserà che vi trovate di fronte al "curiosone". Si tratta di un personaggio un po' antipatico che non vi sarà di grandissimo aiuto ma con cui vale la pena di scambiare quattro chiacchiere.
Spostandovi verso sinistra potrete ispezionare il bidone della spazzatura. Appena sollevato il coperchio ne uscirà l'esattore del fisco che vi porrà domande imbarazzanti circa la vostra posizione fiscale: "Avete pagato la tassa sull'aria?".
Fatevi coraggio perché questo insistente individuo vi tormenterà per tutto il gioco saltando fuori dai posti più assurdi e proponendo una serie di balzelli assolutamente incredibili.
A questo punto vi consigliamo di dirigervi verso il vicolo dei bassifondi, passando per il vicolo del Boozook triste, anzi, passando di fianco alla creaturina, potete anche approfittarne per chiedergli come mai sia tanto triste; il Boozook vi spiegherà i suoi drammi personali, e non sono cose belle da sentire...
Finalmente, arrivati al vicolo dei bassifondi, troverete la strada interrotta da un fiumiciattolo dal colore strano.
Che fare? Passare o no?
Dall'altra parte della sponda c'è un mendicante, se cliccate su di lui per sapere qualcosa, questi vi dirà di attraversare il fiumiciattolo senza esitazioni che tanto non c'è alcun pericolo.
Ma fate attenzione! Il mendicante è un menzognero e se provate ad attraversare il fiume scoprirete che è composto di una sostanza corrosiva che provocherà al povero Woodruff immani sofferenze costringendolo a tornare sui suoi passi.

NOTA BENE — NB

Woodruff è un'avventura un po' fuori dagli schemi, anzi "un po' fuori" in generale, e questo rappresenta proprio la sua forza. Di giochi così originali non ce ne sono in circolazione tantissimi, possiamo suggerirvi tuttavia Sam e Max hit the road della Lucas Arts, che lo avvicina come giocabilità e come complessità della storia e dei personaggi che la compongono. Inoltre tutti e due i giochi sono pervasi da una neanche tanto sottile carica umoristica.

Per riuscire ad attraversare il fiume dovrete sollevare una cassetta di legno situata sulla sponda. Sotto di essa si cela un bullone, bene, tirate il bullone al mendicante, che tanto a questo punto se l'è proprio meritato! Il mendicante risponderà alla provocazione tirandovi un suo stivale, ora dovete raccoglierlo e indossarlo e preoccuparvi di cercare l'altro stivale per completare il paio.
Se non siete stati particolarmente attenti, o non siete dei buoni osservatori, adesso vi potreste trovare in seria difficoltà, infatti il secondo stivale si trova nella prima schermata, adagiato sulla tettoia della casa di Azimuth. Per riuscire a tirarlo giù dovete tirargli lo stivale in vostro possesso, e il gioco è fatto.
Indossati i due stivali potrete finalmente attraversare il fiumiciattolo e dirigervi verso il vicolo dei porconi, il nome è tutto un programma, per cercare nuovi indizi...
Basta, non aggiungiamo altro, ci mancherebbe solo che fossimmo proprio noi a togliervi il gusto di giocare "Woodruff" da soli; ci limitiamo a darvi qualche consiglio supplementare: nel bar dei porconi parlate prima con la proprietaria... vi dirà delle cose interessanti, grazie a lei potrete mettere le mani sul "tubozon" un congegno in grado di darvi delle informazioni preziose se attivato in determinati luoghi. Come avrete capito l'entusiasmo nel giocare "Woodruff and the Schnibble of Azimuth" è stato grande, un po' per i dialoghi interamente in italiano molto curati e realistici, un po' per la divertente demenzialità dell'avventura e per la stupenda sezione grafica con uno straordinario scrolling multischermo orizzontale e verticale... In Woodruff compaiono ben 50 personaggi diversi, e si può tranquillamente affermare che si tratta, a pieno titolo, di un gioco che apre una nuova frontiera nel settore dei "game" interattivi.

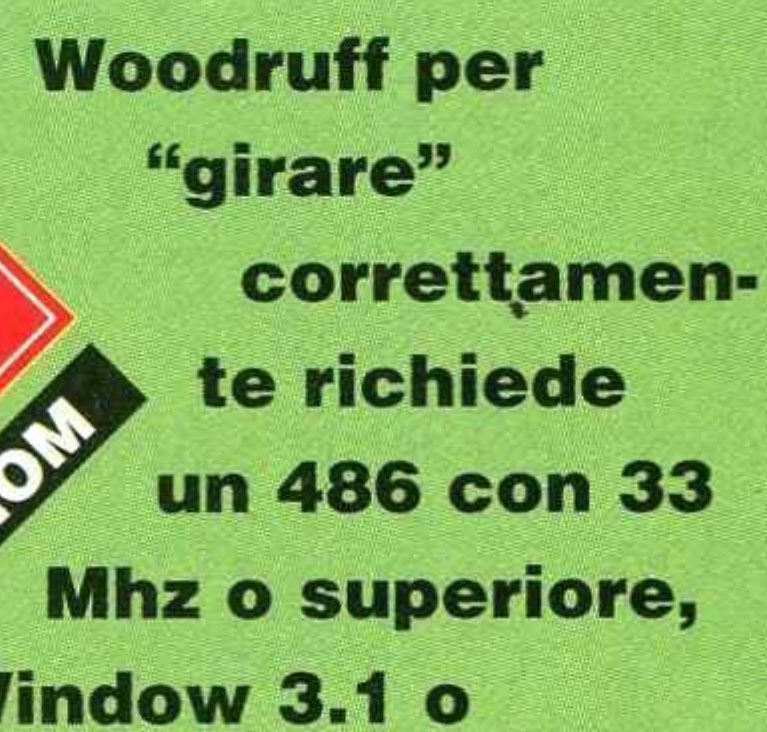
Parsifal

Genere: Avventura
Casa: Sierra
Sviluppatore: Cocktel Vision

Pro

Grafica superba.
Grande giocabilità.
Vicenda appassionante e complessa che richiede molte ore di gioco.

Contro

Caricamenti un po' lenti.
Richiesta in hardware non proprio modesta.

PC-CD ROM

Woodruff per "girare" correttamente richiede un 486 con 33 Mhz o superiore, Window 3.1 o superiore, 4 Mb di memoria RAM e 2 Mb liberi sull'hard disk. Inoltre bisogna disporre di un CD ROM a doppia velocità.
Il gioco supporta tutte le schede sonore.

K VOTO
921

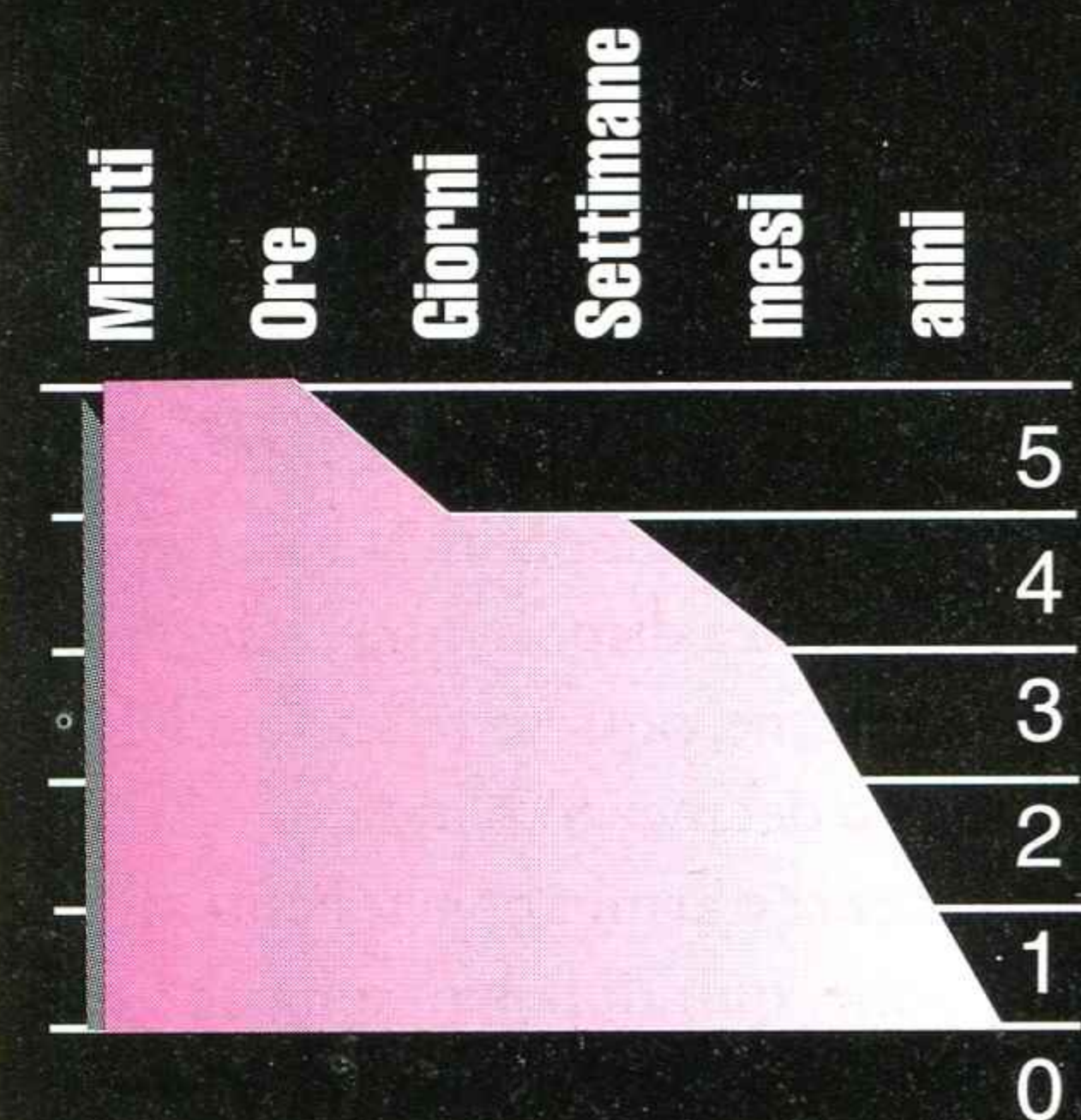
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Woodruff è uno di quei titoli che si giocano due volte. Una per la complessità e il grande divertimento racchiuso nel gioco, due, per la bellezza della grafica e dei dialoghi. In effetti, la grafica è eccezionalmente fluida, grazie ad uno scrolling multischermo orizzontale e verticale e i dialoghi molto divertenti. Per gli amanti del genere avventuroso si tratta di una chicca imperdibile. La curva d'interesse si presenta subito molto alta per l'immediatà giocabilità, però è destinata a scendere con la soluzione dei vari rebus, fino alla conclusione che dovrebbe arrivare in 60 ore circa, per i professionisti del joystick, naturalmente.

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

TAC OPS

Se l'unica volpe del deserto che conoscete è il Fennec, e pensate che Rommel sia una marca di deodorante, allora forse questo non è il gioco che fa per voi. Perché TacOps è una simulazione di guerra complicatissima e avvincente, roba da veri professionisti.

Il campo di battaglia con le armate schierate

TacOps è un gioco maledettamente difficile da recensire, forse ancor più che da giocare, il che è tutto dire. Si tratta indubbiamente di un ottimo gioco strategico che sarà sicuramente apprezzato dai molti amanti di simulazioni di guerra in scatola, ma, tutto sommato, la perplessità nel vederlo sullo schermo del computer è tanta. Non che la Macintosh non ci avesse abituato a giochi strategici abbastanza complessi, però vedere una così fedele riproduzione dei "wargames" da tavolo compressa in 6 megabyte desta davvero sorpresa.

Per avere un approccio più "sereno" con *TacOps* è senz'altro indispensabile dare una lettura al manuale, perché iniziare a giocare nella speranza di riuscire a capirne il funzionamento mano a mano che la battaglia si evolve è abbastanza difficile.

Una volta installato il gioco, nella cartella di *TacOps* compariranno diverse icone, due delle quali contrassegnate con il nome: "photo". Cliccando su di esse comparirà la lista dei mezzi bellici a vostra disposizione, selezionando un singolo nome, potrete vedere anche la foto dell'arma o del mezzo blindato.

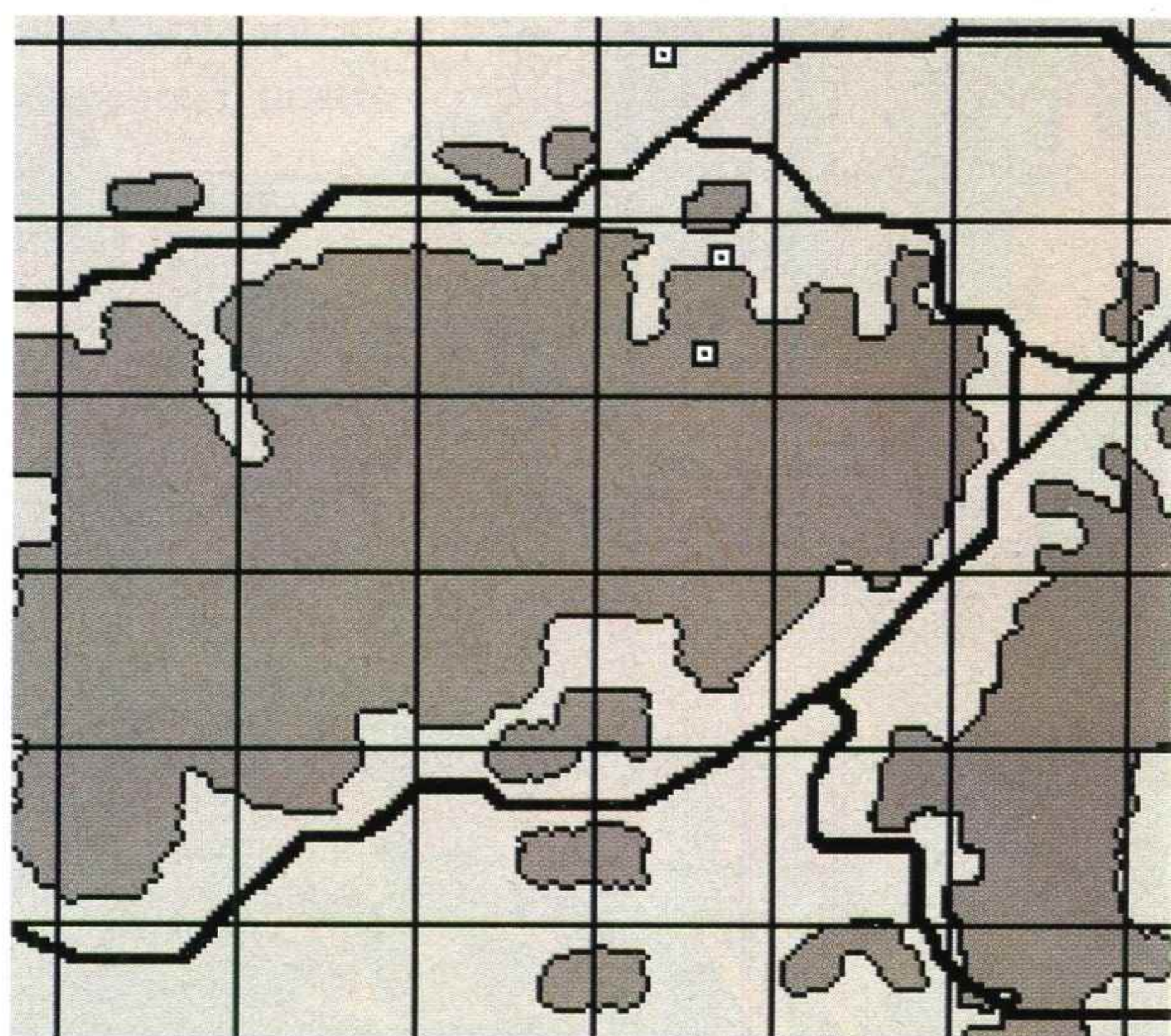
Si tratta di mezzi e armi appartenenti all'ultima generazione, quindi la battaglia che andate a disputare è una battaglia collocata in questa epoca storica e non una rivisitazione di uno scontro già avvenuto, come avviene spesso nei "wargames".

Un "wargames" per computer molto riuscito, ma destinato agli amanti del genere

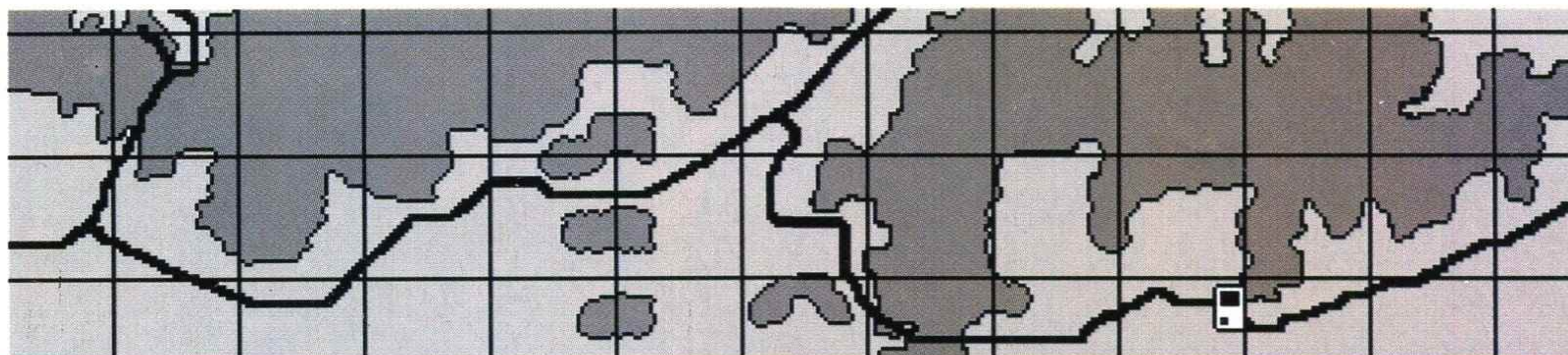
Potete scegliere diverse opzioni decidendo di giocare da soli contro il computer, oppure in due sul medesimo computer, o su due computer differenti collegati in rete.

Dopo aver scelto l'opzione che vi interessa, dovete selezionare lo scenario dove si svolgerà la battaglia. Fatto ciò, non vi resta che collocare le vostre truppe, facendo attenzione a sistemarle nell'area contrassegnata da una riga grigia.

A questo punto potete cominciare il combattimento, cliccando su ogni mezzo avete l'opportunità di accedere ad una scheda in cui sono riportati tutti i parametri che vi possono essere utili: raggio di fuoco del mezzo, direzione di avanzamento, selezione dell'obiettivo su cui fare fuoco, selezione del tragitto sui cui far procedere il mezzo ecc...

Ricorrendo al menù potrete, inoltre, chiedere l'aiuto dell'artiglieria pesante e della flotta

aerea. Anche in questo caso ci sarà da selezionare obiettivo e aereo o tipo di artiglieria. Una volta date tutte le disposizioni potete dare il via alla battaglia selezionando, nel menù, "Begin Combat Phase". Questo darà il via alle operazioni per qualche secondo, dopo di che il vostro plotone vi chiederà nuovi ordini, e voi dovrete naturalmente accontentarlo per poi cliccare nuovamente su "Begin Combat Phase".

Per un po' avrete la sensazione di combattere da soli, ma quando vi avvicinerete alle basi nemiche mimetizzate tra la boscaglia, i mezzi blindati avversari, contrassegnati da un quadratino rosso, usciranno allo scoperto e apriranno il fuoco su di voi. La situazione del combattimento è sempre disponibile nel menu, basta cliccare su "Games Status" e avrete la situazione punteggio vostra e del nemico. Questo a grandi linee è quanto vi serve per iniziare, vi assicuro però che le variabili sono davvero centinaia e prima di padroneggiare decentemente il gioco, dovrete trascorrere molte ore davanti allo schermo, armandovi, questa volta solo di tanta sana pazienza.

Silver Surfer

Genere: Strategia
Casa: Arsenal Publishing Inc.
Sviluppatore: Interno

Pro

Non richiede un hardware impegnativo
Non occupa molta memoria sul disco rigido
Offre una serie di variabili di combattimento praticamente infinita.

Contro

Scarsamente giocabile
Apprezzato probabilmente solo dagli amanti delle simulazioni di guerra in scatola
Molto complesso

MACINTOSH

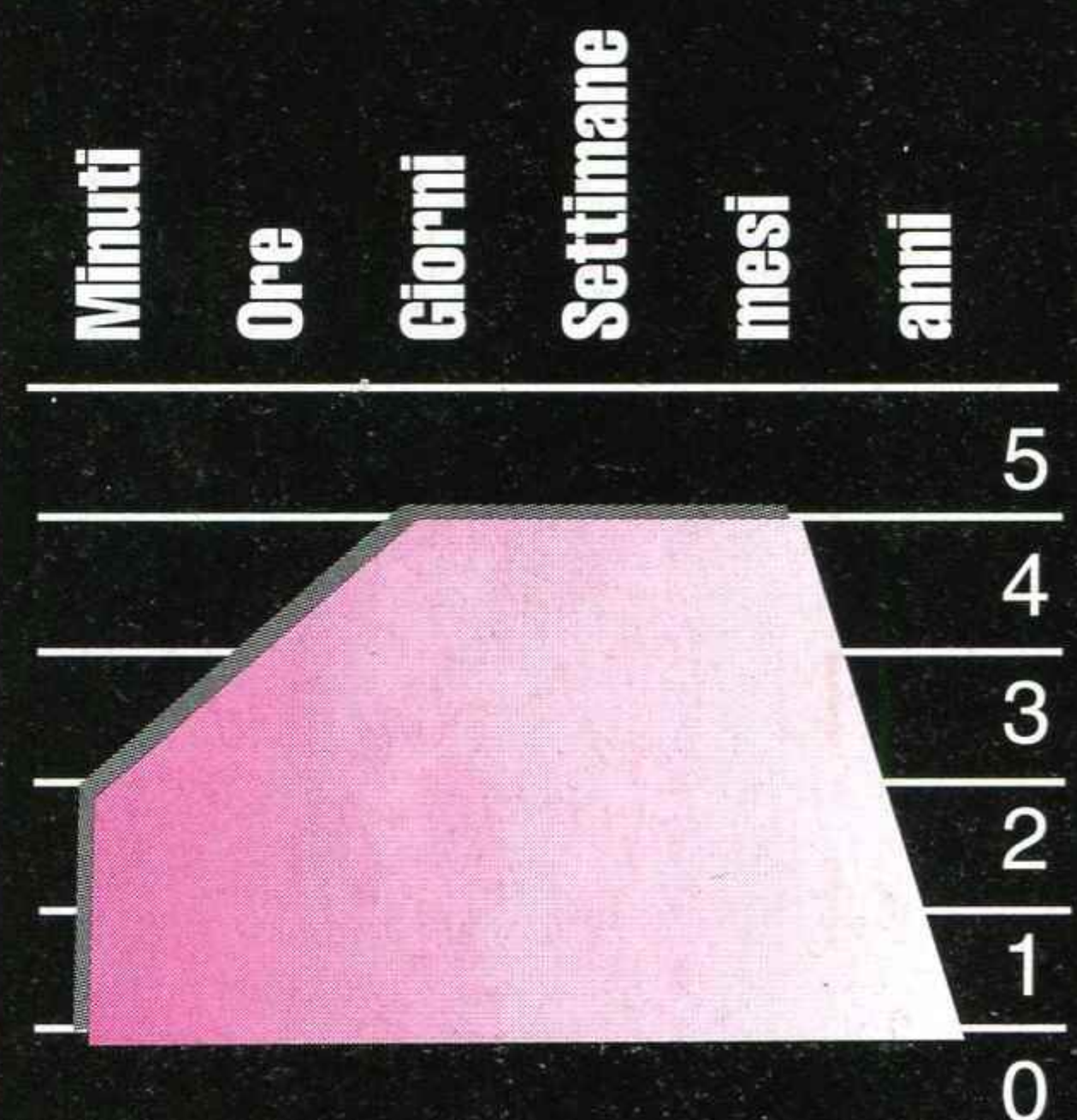
TacOps **sta su tre dischetti e una volta installato su disco rigido occupa circa 6 Mb. Gira sia su Macintosh monocromatici che a colori. Nel primo caso sono richiesti il System 6.05 o successivi, e 2Mb di memoria RAM.**
Nel secondo caso servono il System 7 e 4 Mb di memoria RAM. Il grosso pregio di ***TacOps*** **è di essere uno dei pochi giochi complessi che girano ancora su Macintosh monocromatici, persino sui vecchi Plus.**

K VOTO 750

	Voto
G	6
A	7
QI	5
FK	6

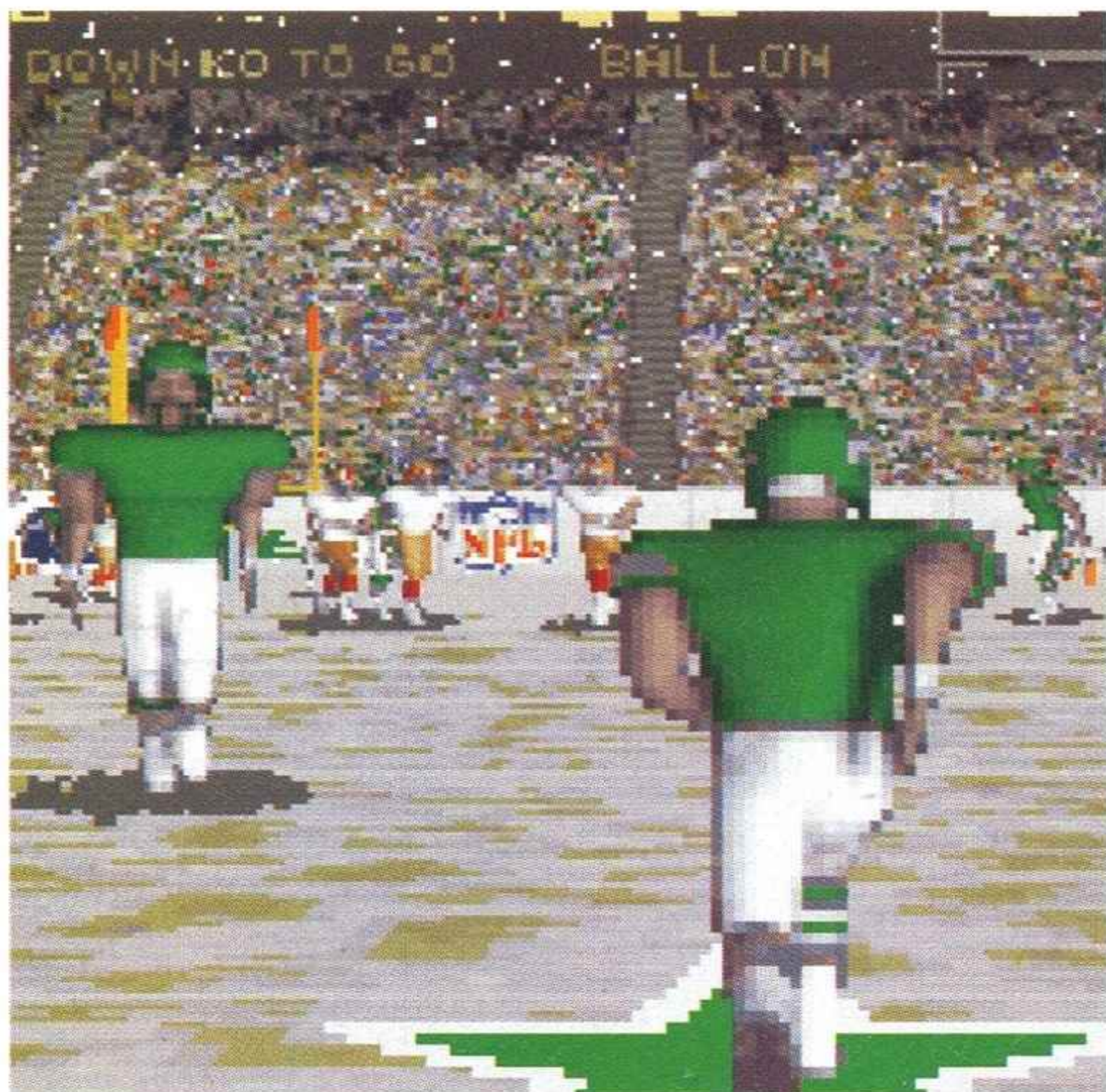
Per un amante del genere "wargames" da tavolo, probabilmente ***TacOps*** **è un opera che meriterebbe un bel 990 o giù di lì. Però, per un giocatore più avvezzo alla dimensione del videogioco, questa simulazione di guerra rischia di apparire vecchia, sorpassata, surclassata dai fantastici giochi in 3D che richiedono il supporto del CD. Quindi da una parte la tentazione di dire che il gioco non è bello c'è, però ci mettiamo anche nei panni di chi ama questo genere di titoli e che probabilmente con TacOps trascorrerà ore di sano divertimento.**
Diciamo che è un gioco da consigliare solo agli amanti del genere, e per questi la curva di interesse rischia di partire in alto e di rimanere alta per parecchi mesi.
Per tutti gli altri la curva di interesse sarebbe rappresentata semplicemente da un diagramma con forte andamento decrescente. Così abbiamo deciso per un grafico che fosse una via di mezzo.

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

ULTIMATE NFL COACHES CLUB FOOTBALL

Quando il gioco si fa duro i duri cominciano a videogiocare... Come? vi sembra una frase scontata? Provate a caricare il CD di Ultimate Football e a calarvi così nei panni di un runningback della NFL... Cambierete idea!

In un mondo videoludico perfetto, le simulazioni sportive dovrebbero essere lanciate sul mercato proprio all' inizio della stagione o dell'evento di cui trattano, includendo perciò le squadre di quella Lega e il calendario completo degli incontri, nel tentativo di riflettere in modo accurato quello che poi avverrà realmente sul campo. Tuttavia, nella realtà, il gioco viene inevitabilmente messo a disposizione dei videogiocatori quando l'avvenimento sportivo si è concluso o si sta concludendo, cosicché è necessario indaffararsi nel tentativo di introdurre magari nuovi team, nuovi giocatori e così via. Tanto di cappello invece, alla Microprose che ha rilasciato questa simulazione di football americano NFL in corrispondenza o quasi dell' inizio della stagione 94 - 95. Abbiamo pertanto tutti i teams della National Football League e i ruolini con tutte le operazioni di "calcioamericanomercato": perciò Ken Norton gioca ora per San Francisco e non più per i Dallas Cowboys, ed il quarterback Warren Moon, bandiera degli Houston Oilers, gioca oggi nella squadra dei Minnesota Vikings. Sulla confezione vediamo una bella immagine del linebacker dei San Diego Chargers, Junior Seau mentre "placca" l'inossidabile runningback dei Kansas City Chiefs, Marcus Allen. Altra nota

Si decide lo schema per lanciare il runningback verso il touch down

di merito della Microprose sta nel fatto di aver creato un' impostazione che agevola la comprensione di tutti gli aspetti di questo affascinante gioco americano. Non ci sono leghe da creare o tabelle da costruire; quando ogni cosa verrà installata si potrà assistere o giocare una partita in pochi minuti. Chicca di questo programma è il completissimo editor degli schemi, che ci permetterà di scegliere particolari formazioni, i giocatori per ogni ruolo, chi dovrà bloccare o chi effettuare i giochi di passaggio, tutto con qualche click del mouse. Durante la partita, alla fine del primo tempo, potremo entrare negli spogliatoi, dove potremo osservare le statistiche, fare cambiamenti sul nostro libro degli schemi, oppure guardare le migliori azioni di gioco (gli highlights). La partita è emozionante e carica d' atmosfera grazie all' attenzione con cui sono stati realizzati il campo e lo stadio: i giocatori che si muovono sulla linea laterale, i tabelloni col punteggio, la pubblicità e il vasto pubblico appassionato di football; molta cura anche nelle movenze degli atleti e nei colori di ogni team, rigorosamente autentici. Gli effetti sonori sono eccellenti, dagli arbitri che chiamano le penalità ai segnali a voce gridati dal quarterback, dai rumori di una mischia al "crunch" di un placcaggio molto violento. "Ma non è tutto oro quel che luccica" e dobbiamo, ahimè, notare che quando la palla viene lanciata, alcuni particolari perdono in chiarezza e

La grande grafica e gli effetti sonori fanno di Ultimate Football una simulazione molto divertente

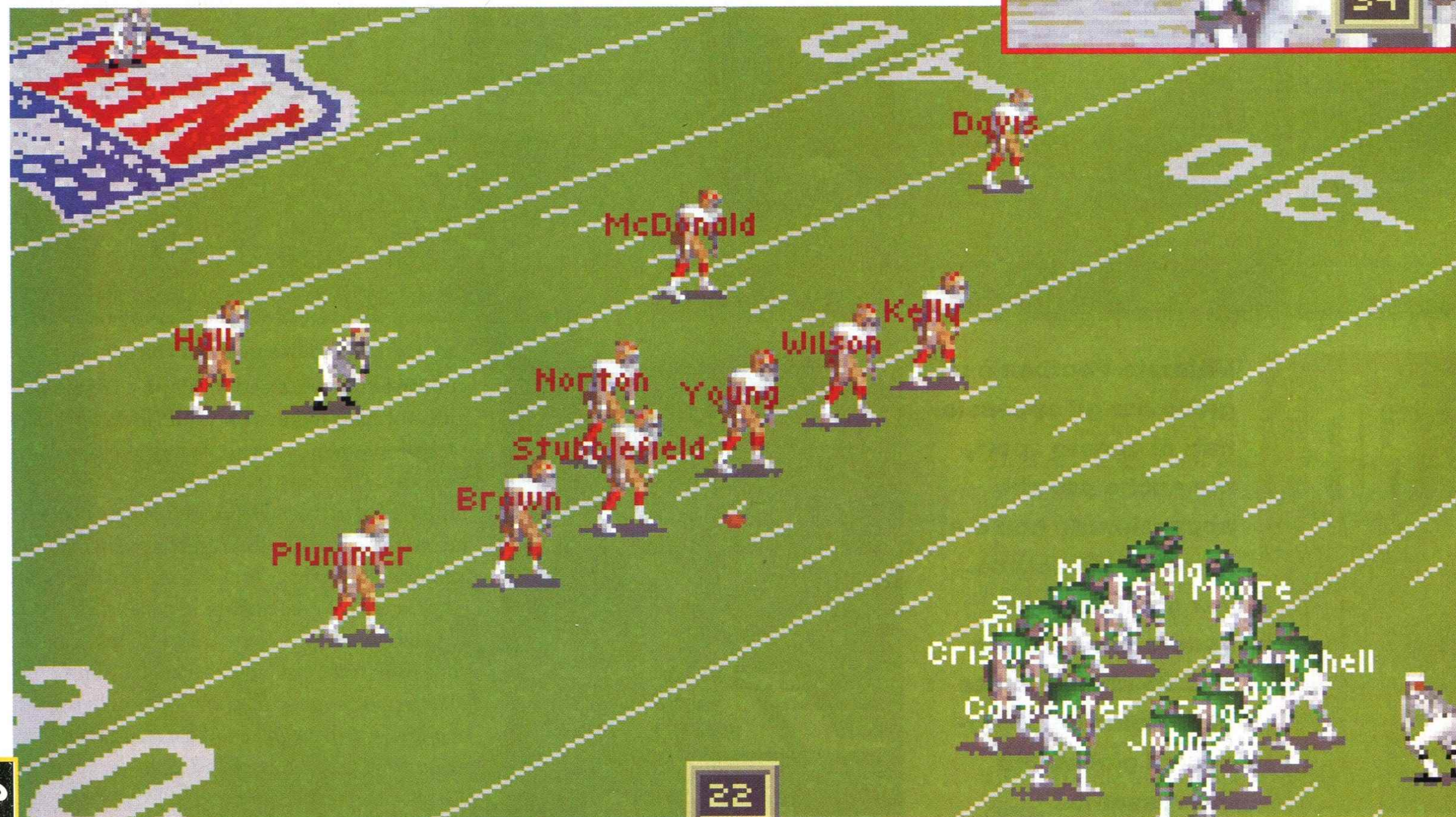
L'editor con cui si possono modificare i parametri dei giocatori

NOTA BENE

NB

Ultimate Football è un gioco per gli appassionati di questo sport, ma anche per chi appassionato non è e vorrebbe diventarlo. Per gli amanti del genere consigliamo NFL'95 che presenta delle soluzioni in termini di giocabilità interessanti.

Finalmente una simulazione di football americano alla portata di tutti

Varie fasi di gioco con prospettive diverse: sembra davvero di essere in mezzo al campo.

molte animazioni (la corsa, il tackle o il passaggio) vengono alterate così che ad esempio un frame prima il ricevitore attende la palla ancora in aria, il frame dopo corre già con la palla in mano. Problemi anche nella funzione di autoplay, dove la simulazione di tutte le partite di una giornata di campionato dura sul mio 486/33, circa un' ora senza offrirci fra l' altro statistiche e punteggi vicini alla realtà. Una o due partite, che terminano 58-0, in un anno possono essere accettabili, ma non due o tre a settimana. Impossibile poi che dopo quattro partite il quarterback di Dallas, Troy Aikman sia quarto, nella conference, nel numero di yards corse, appena dietro l' asso della corsa Emmett Smith. Devo anche segnalarvi che se siete in possesso di un lettore CD Single Speed i caricamenti tendono ad essere un pò troppo lenti. Sappiamo però che la Microprose, poco dopo il lancio di Ultimate Football, ha distribuito un patch per aggiustare le statistiche e risolvere alcuni bugs. In definitiva consiglio questo gioco a tutti gli appassionati di football americano, anche perché se vogliamo assistere al Super Bowl, o siamo abbonati alla pay-tv o siamo possessori di Ultimate NFL Coaches Club Football.

Davide Puntel

Genere: Simulazione Sportiva
Casa: MicroProse
Sviluppatore: Interno

Pro

Editor di schemi eccezionale. Grande versatilità: può essere adatto sia ai giocatori che amano il gioco arcade che ai puristi della simulazione. Grafica curata ed effetti sonori ben realizzati.

Contro

In modalità simulazione il PC lavora almeno mezz'ora per giocare una giornata di partite. I risultati degli incontri sono un po' fantascientifici. Gli attributi assegnati ad alcuni giocatori ci sembrano per lo meno discutibili (si possono comunque modificare).

PC-CD ROM

Per girare il gioco richiede un Personal computer 386sx o superiore con 4 Mb di memoria ram, 5 Mb liberi sull'Hard Disk, un lettore CD-ROM ed una scheda VGA. In realtà se non avete almeno un 386 DX a 33 Mhz con lettore CD Double Speed questo titolo si potrebbe trasformare da simulazione sportiva a gioco di pazienza!

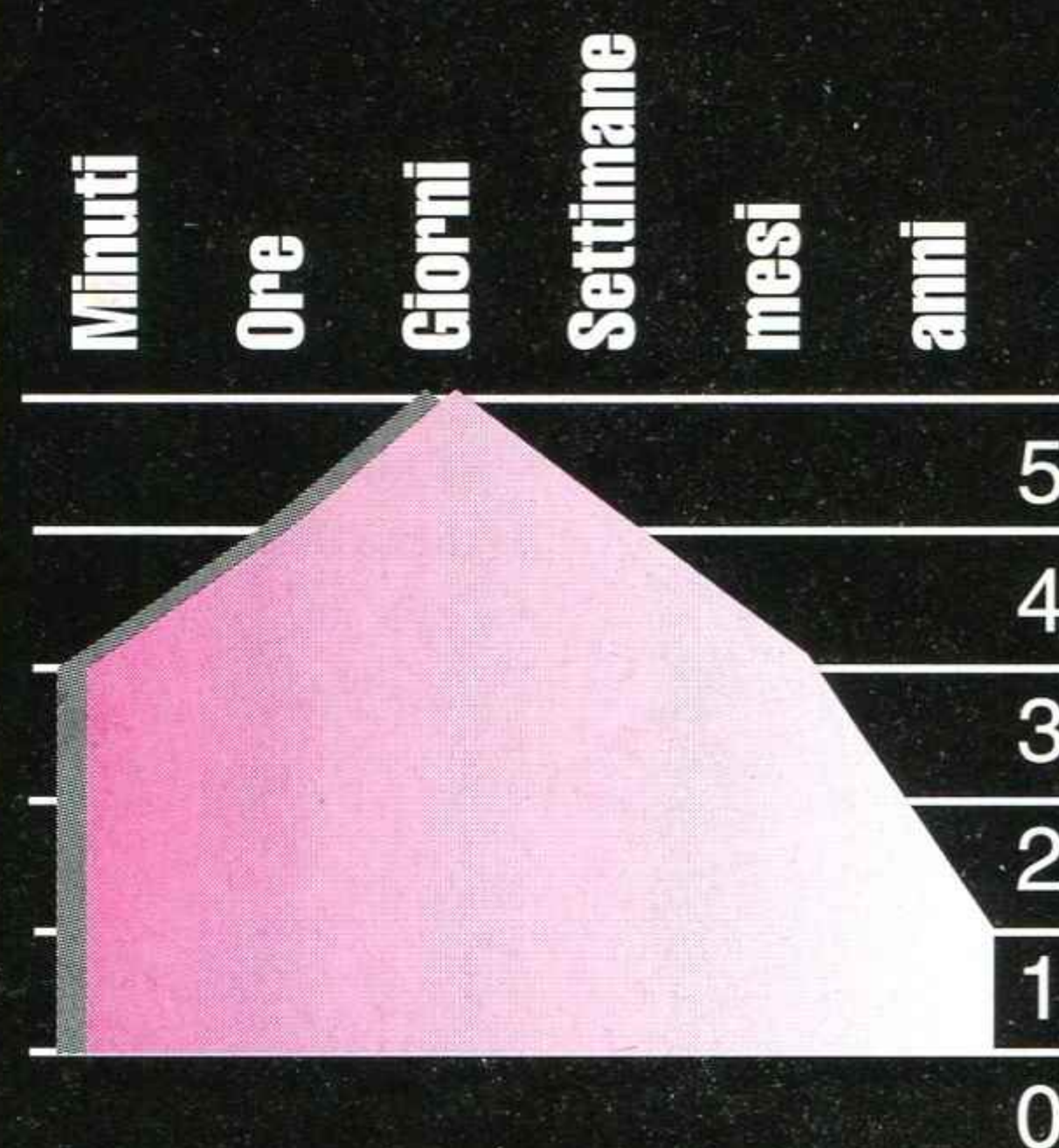
K VOTO
880

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Un ottimo gioco, divertente e piacevole, peccato per la lentezza cronica della sezione di simulazione e per le imprecisioni piuttosto gravi nell'assegnare gli attributi dei giocatori. I runningback che hanno la stessa abilità nel passare dei quarterback e questi ultimi che corrono veloci come i primi sono decisamente poco credibili; é come dire che Zenga ha la stessa abilità di Baggio nei tiri in porta! Per fortuna questi attributi si possono cambiare, ma se pensiamo che ci sono 50 giocatori per ogni squadra il compito diventa arduo. Da segnalare il bellissimo editor che vi permette di creare facilmente tutti gli schemi che volete.

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

MORTAL KOMBAT II

Quando si parla di picchiaduro la mente corre a Street Fighter II, e non potrebbe essere altrimenti, Mortal Kombat II, però, si avvicina molto al glorioso titolo della Capcom, promettendo emozioni molto forti...

Niente può prepararvi... Così recita più o meno lo slogan pubblicitario che ha annunciato il lancio di Mortal Kombat II, però, siccome noi di Kappa siamo degli amici veri, abbiamo deciso di venirvi incontro e raccontarvi due o tre cosine su questo attesissimo picchiaduro che approda finalmente anche su Amiga. La storia è semplice: Cinquecento anni fa, a causa dei crimini commessi, il mutante Shang Tsung fu cacciato dall'Altro Mondo e venne confinato sulla Terra. Qui, spalleggiato dal suo adepto Goro, un dragone semi umano, avrebbe dovuto conquistare per conto del suo signore Shao Kahn, padrone dell'Altro Mondo, il potere, seminando morte e distruzione. Per sua sfortuna, però, venne sconfitto. Giunto davanti a Kahn per subirne l'ira, Shang Tsung lo convinse, però, a concedergli un'altra possibilità: affrontare nuovamente gli avversari che lo avevano sconfitto in un torneo organizzato questa volta sull'Altro Mondo... Un torneo senza alcuna regola! Graficamente il gioco risulta eccellente, le animazioni sono molto fluide, e questo rappresenta forse il pregio maggiore di MKII. Il sonoro è apprezzabile, i parlati digitalizzati sono poco comprensibili ma le musiche risultano abbastanza gradevoli. Desta qualche perplessità la difficoltà ad eseguire molte delle mosse dei protagonisti. La giocabilità risulta un po' difficile, a scapi-

LIU KANG
- Bolla alta
- Bolla bassa
- Calcio volante
- Calcio di ritorno

KUNG LAO
- Teleporto
- Lancio del cappello
- Calcio proiettile
- Vortice

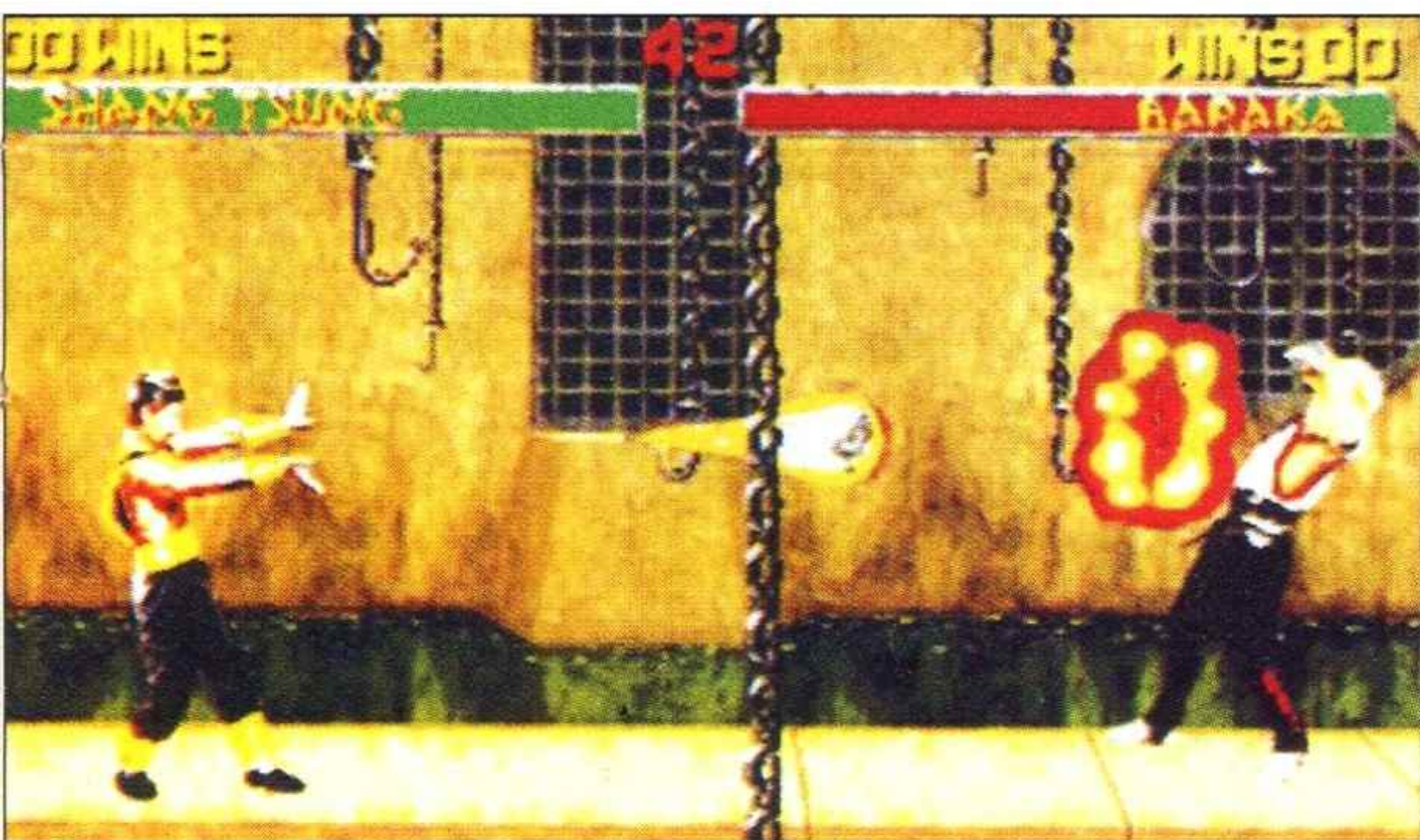
JOHNNY CAGE
- Fiamma verde alta
- Fiamma verde bassa
- Calcio ombra
- Montante ombra
- Colpo basso

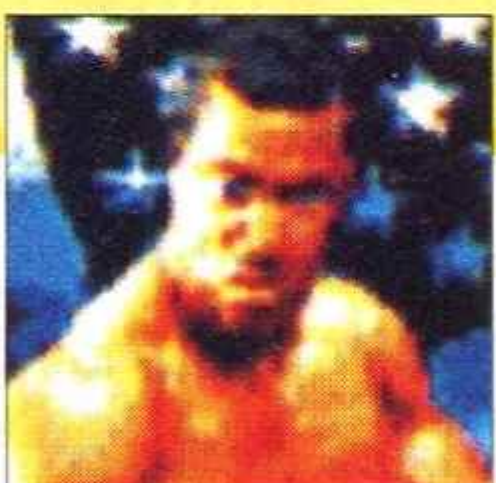
REPTILE
- Sputo acido
- Palla energetica
- Invisibiltà
- Scivolone

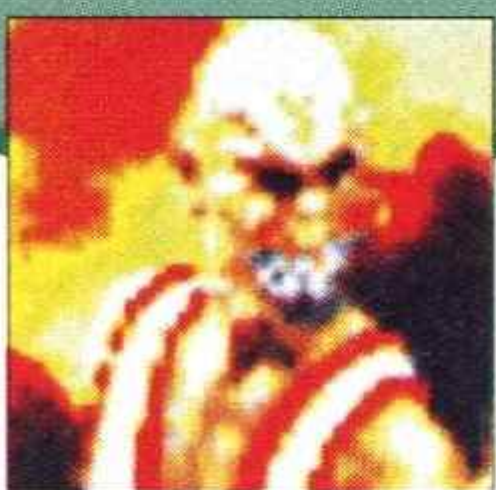
SUB-ZERO
- Congelamento profondo
- Congela - suolo
- Scivolone

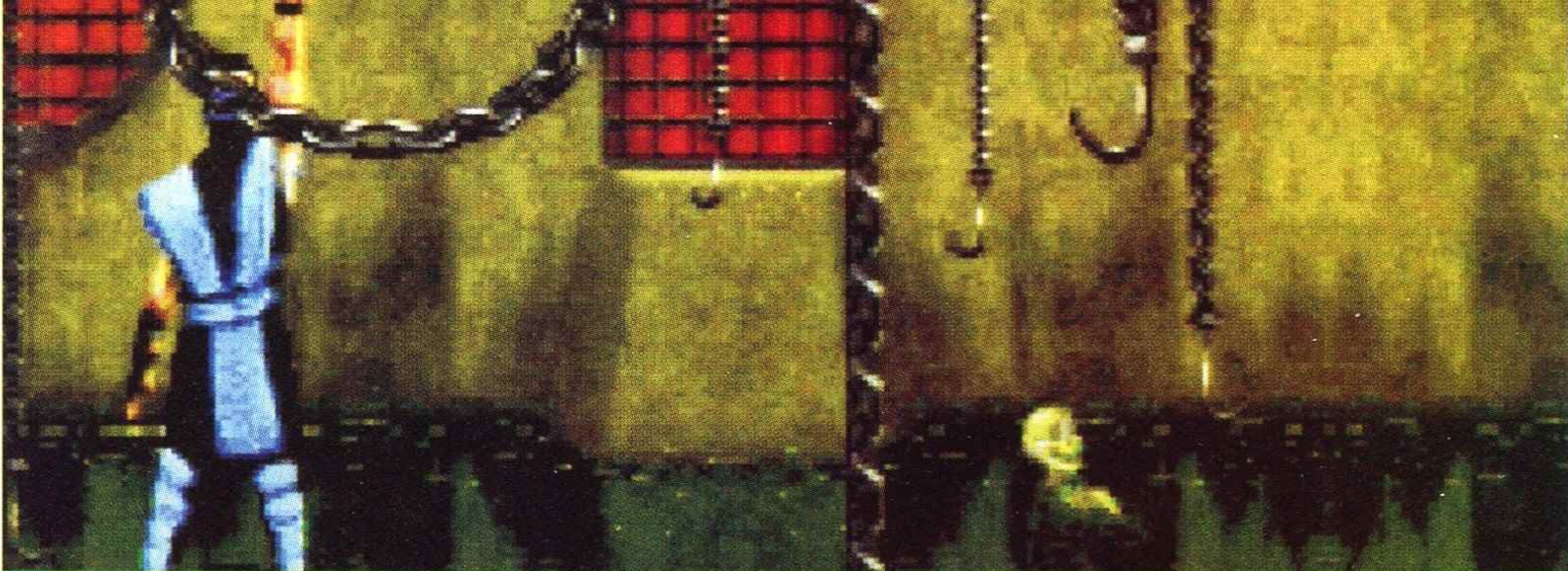
SHANG TSUNG
- Fiamme
- Trasformazione in uno degli altri undici combattenti

to di chi non è proprio avvezzo a giocare con picchiaduro di questo livello. Complessivamente MKII si presenta notevolmente migliorato rispetto al primo titolo: innanzitutto i personaggi selezionabili sono 12 contro sette di MK, inoltre sono stati introdotti nuovi colpi, fatality, babality, friendship, ecc, che ne aumentano il divertimento e la longevità.

Scarlet

KITANA
- Colpo di ventaglio
- Lancio del ventaglio
- Alzata del ventaglio
- Pugno spazzatutto

JAX
- Martellata
- Presa
- Onda sonica
- Spezzaschiena

MELEENA
- Calcio teleportante
- Attacco Rotolante
- Lancio pugnali

BARAKA
- Colpo tagliente
- Scintilla tagliente
- Furia tagliente
- Doppio calcio

SCORPION
- Lancia
- Finta
- Atterramento a forbice
- Lancio in aria

RAIDEN
- Fulmine
- Saetta volante
- Teleporto
- Scossa

Genere: Picchiaduro
Casa: Acclaim
Sviluppatore: Interno

Pro
Grafica eccellente
Ampia gamma di personaggi e colpi
Buon sonoro

Contro
Giocabilità difficile
Violenza gratutita

AMIGA

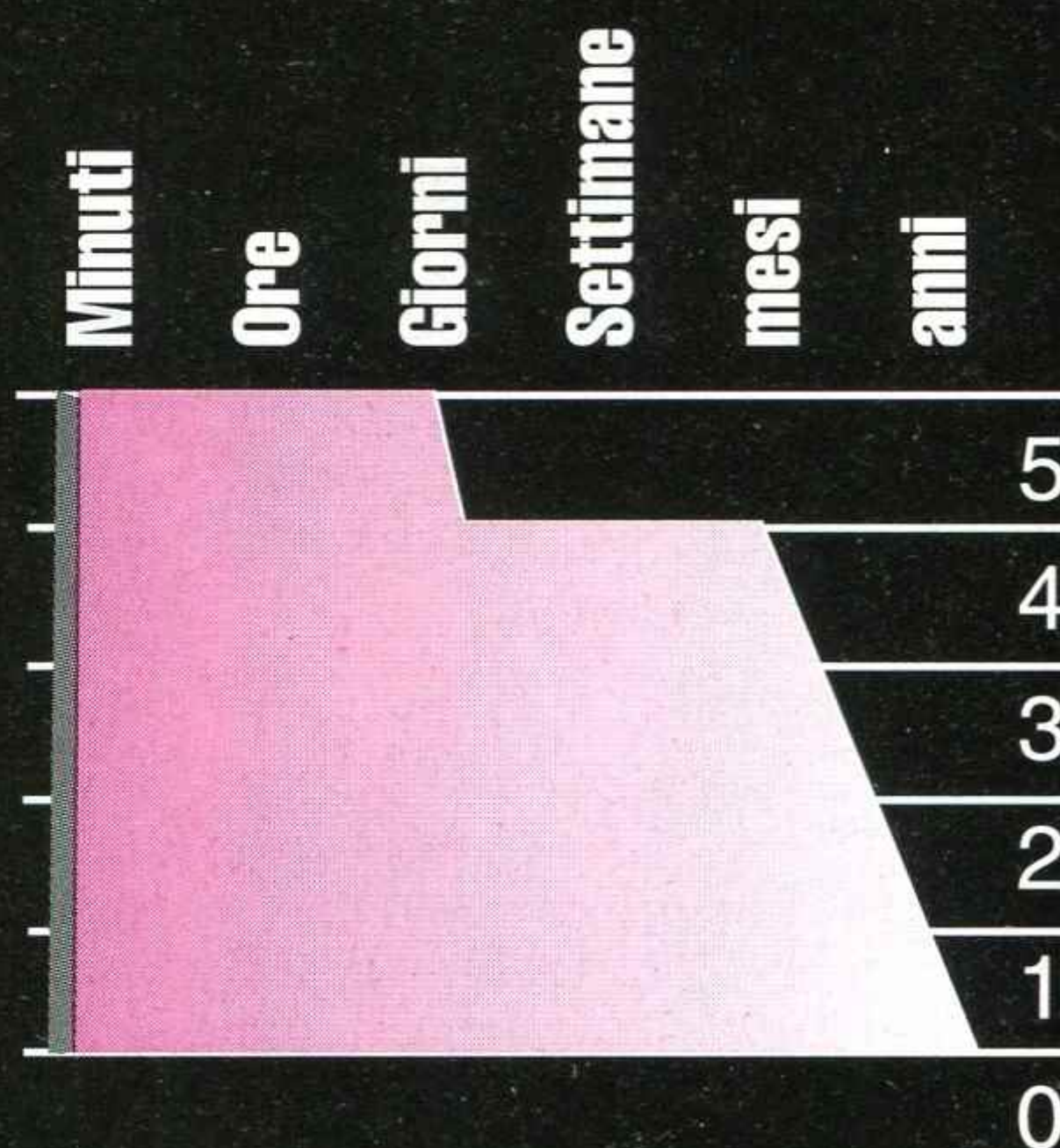
Gira su amiga 500 e superiori. Deve essere installato su hard disk e richiede 1 Mb di memoria. Può essere giocato da soli o in due. E' assolutamente indispensabile il joystick. Mortal Kombat II oltre a non richiedere un hardware impegnativo si segnala per la grande facilità di utilizzo dei comandi che hanno una risposta molto precisa.

K VOTO
910

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

Mortal Kombat II è un picchiaduro di fascia alta, curato nella grafica e difficile da padroneggiare se non si è esperti di questo tipo di giochi. Forse proprio la difficoltà rappresenta un limite di MKII, che sarà sicuramente più apprezzato da fedelissimi del genere che non da chi si avvicina a questo tipo di giochi per la prima volta. Un'altra riserva può essere espressa sulla violenza spesso gratuita; non è per fare i moralisti a tutti costi, però, il sangue non manca proprio e rappresenta spesso un elemento coreografico costante. Anche se questo potrà far piacere a tutti gli amanti dello "splatter" risulterà forse un po' sgradito ad una certa fascia di pubblico. Complessivamente la curva d'interesse di MKII si presenta in crescita e abbastanza elevata nel tempo, chiaramente non si tratta di un gioco eterno, ma questo rappresenta una costante del genere e non bisogna stupirsene più di tanto.

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni
5, 4, 3, 2, 1, 0

DRAGON LORE

Un giovane contadino, Werner von Wallenrod, inizialmente all'oscuro delle sue nobili origini di figlio di cavaliere, si avventura tra potenti nemici e quesiti oscuri deciso a vendicare la morte del padre, in questo "arcade" graficamente stupendo.

Il gioco non brilla certo per originalità, specialmente nella trama. Il figlio in fasce di un cavaliere viene nascosto presso una famiglia di contadini dalla furia di un altro cavaliere, uno spietato rivale che, guarda caso, indossa una tetra armatura nera e che ne uccide il genitore. Il figlio cresce alto e robusto e, non appena maggiorenne, comincia a manifestare la sua irrequietezza e la sua voglia di avventura. E qui comincia il vostro compito.

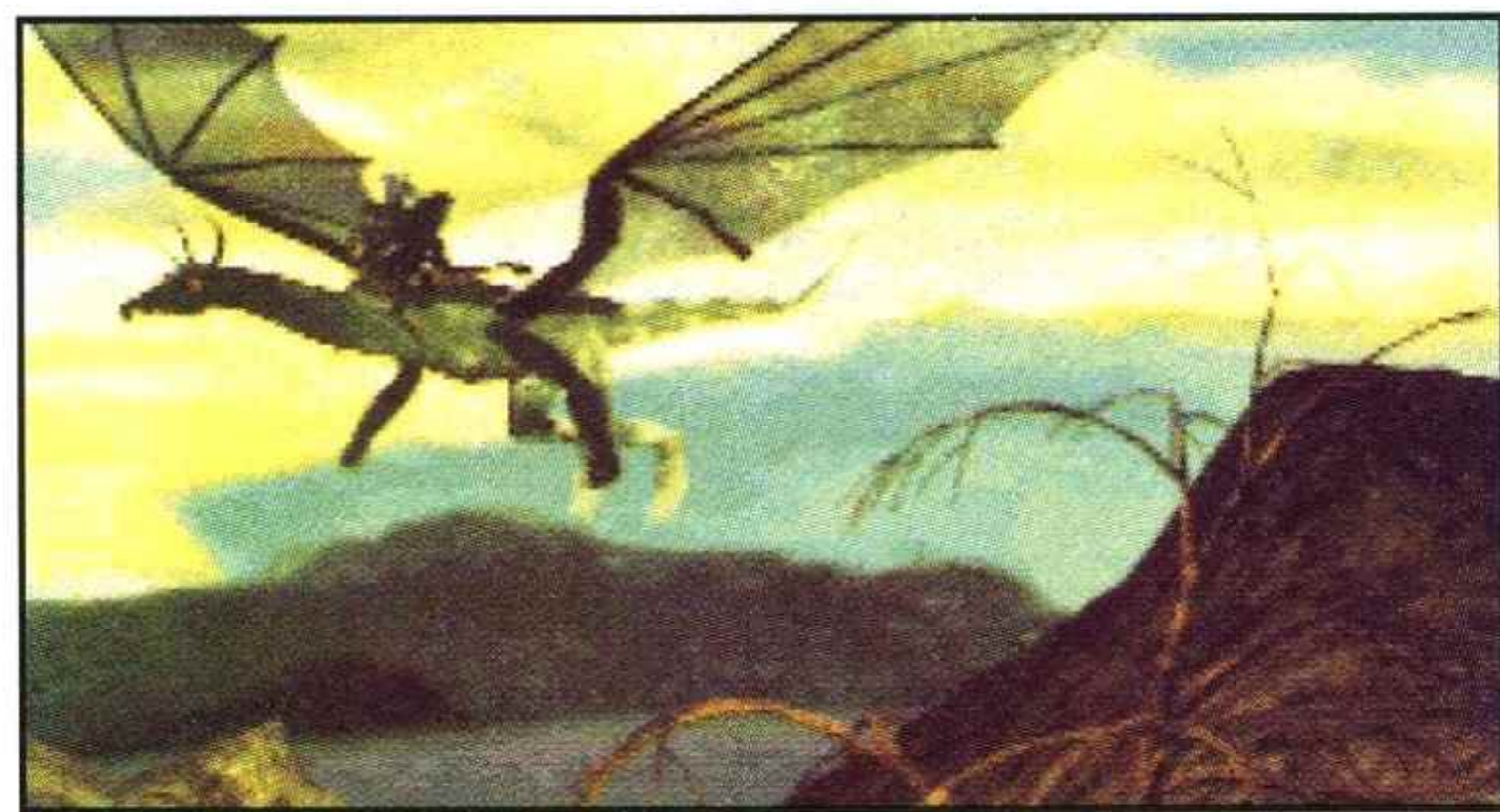
Il manualetto, che non spiega lo scopo del gioco, si dilunga a illustrare la storia del luogo, personaggi e i fatti accaduti finora. Ho avuto inoltre dei problemi nel far corrispondere i posti esplorati con il contenuto della mappa allegata, chiarendomi finalmente perché in un foglietto, oltre a tutto il resto, venisse raccomandato di ascoltare gli effetti sonori nel caso in cui non si riuscisse a capire bene dove ci si trovava.

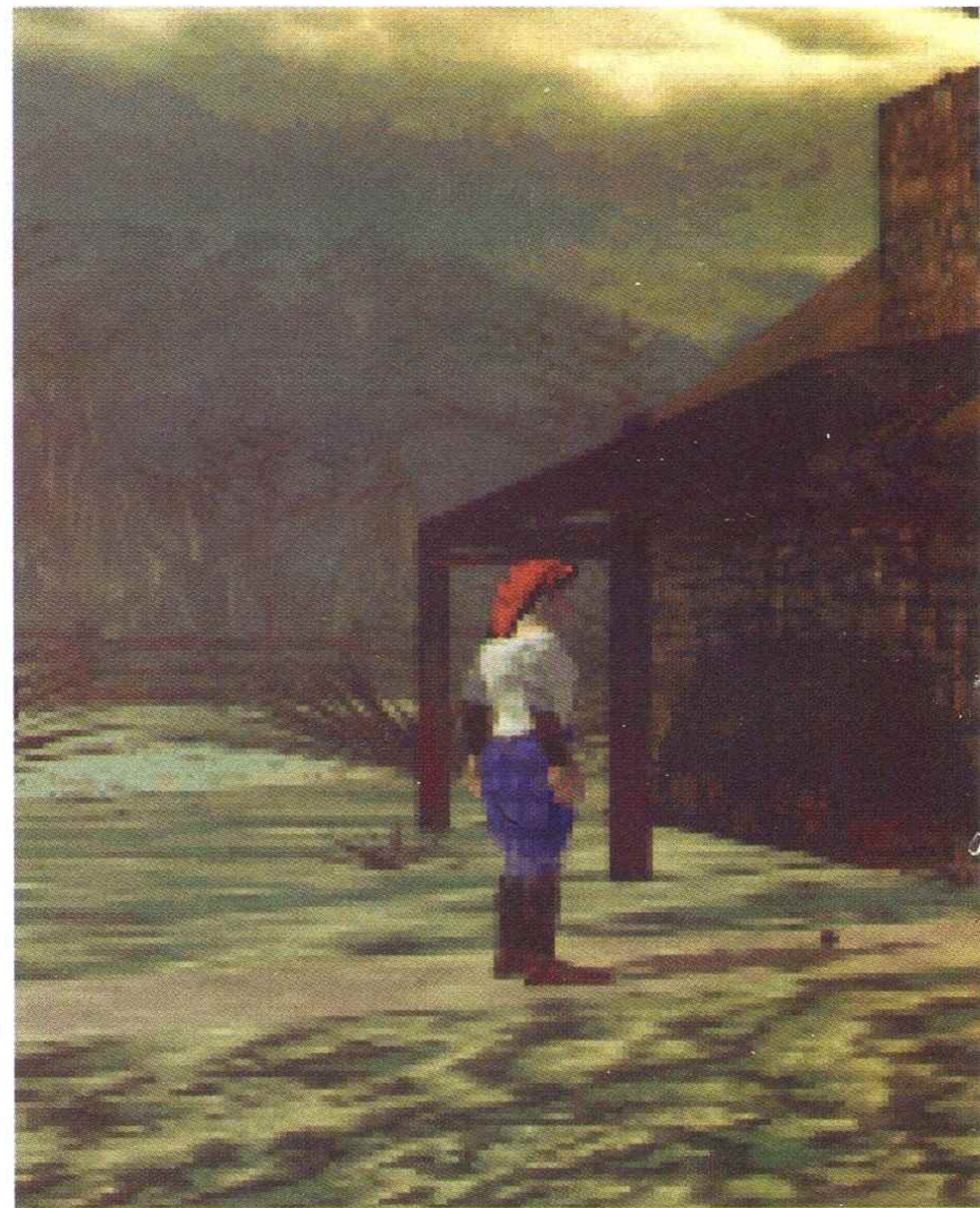
Inserito il primo dei due CD e dopo aver installato il programma, che richiede almeno 8 mega di disco fisso per un'installazione minima ma che ne succhia 28 se volete un accesso più rapido, parte l'introduzione. Qui, si comincia ad apprezzare la notevole bellezza della grafica, soprattutto quando fa la sua apparizione il perfido Haagen von Diakonov, Cavaliere Nero (lo chiameremo così per comodità) a cavallo di un

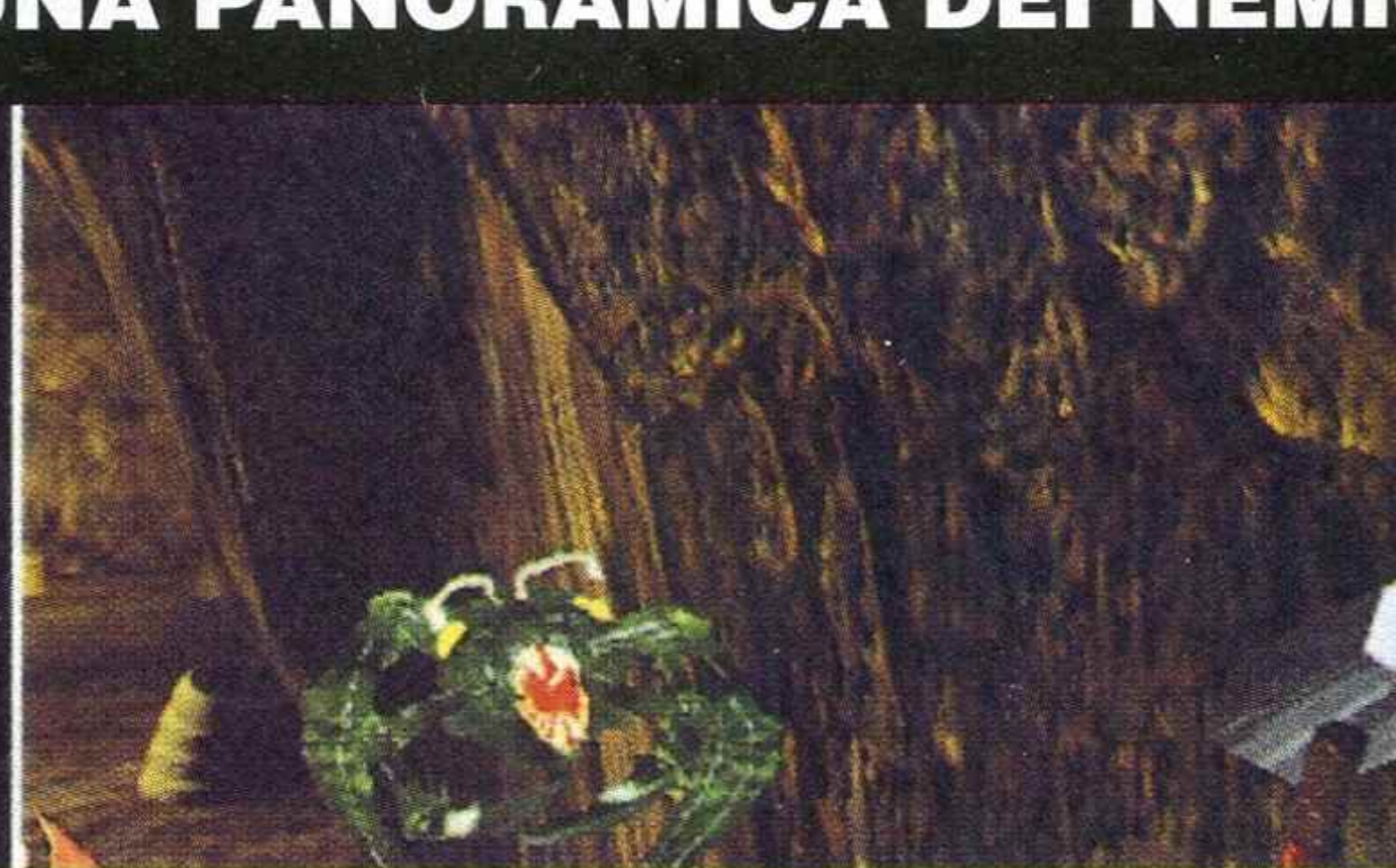
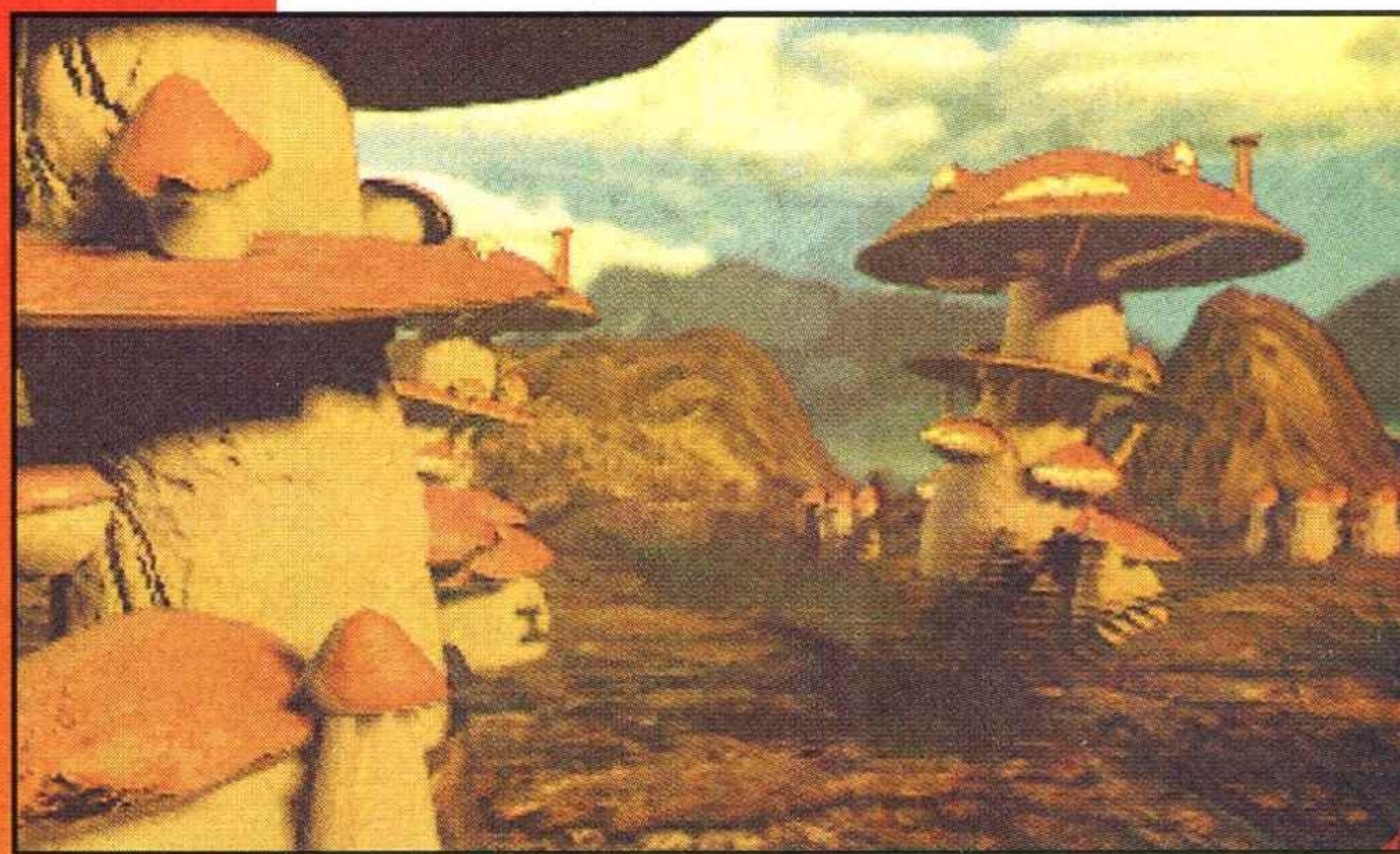
drago, con due suoi scagnozzi che fa poi comparire per magia e una mannaia che a confronto quelle dei macellai sembrano delle comuni posate in plastica. Dopo una breve esplorazione del castello, von Diakonov arriva al cospetto di Axel von Wallenroad, vostro padre, che vi deposita, ancora in fasce, nelle mani protettive di un contadino che vi prenderà in consegna. L'inquadratura si allontana poco a poco dal faccia a faccia tra i due, uscendo dalla finestra e lasciandoci intuire la fine di Axel. Finita l'introduzione, troviamo il nostro Werner ormai cresciuto che è costretto a trasportare legna da ardere e, improvvisamente, lascia cadere i ceppi, impugna un bastone e comincia a menar fendenti di qui e di là cercando di stendere un suo invisibile nemico . Dopo aver assolto ai compiti commissionatici dal nostro tutore, lavori di grande importanza, come recuperare un contenitore per il latte e riportare la mucca al pascolo dopo che questa era scappata sfondando la recinzione, verremo a conoscenza del nostro vero passato e comincerà il viaggio verso l'ascesa a "Cavaliere del Dragone". A voi il compito di esplorare i Dolmen dove si riuniscono i Cavalieri del Dragone per votare la vostra ammissione a cavaliere, svelare i misteri che cela il castello e svegliare il drago addormentato da decenni per farvi aiutare nella vostra missione. Facile, no ?

La prospettiva di Dragon Lore in 3D è molto ben delineata, ricorda 7th Guest

Il cursore a forma di "draghetto" vi permette di interagire con il gioco

Haagen Von Diakonov, alias Il Cavaliere Nero vi darà molto filo da torcere: giocare, per credere...

Il volo del Drago

Dragon Lore è un'avventura in prima persona. Per muovervi usate un cursore a forma di dragone, che cambia quando lo spostate nella direzione voluta o vi posizionate sopra un oggetto. Ogni locazione di gioco è stata raytracciata a 256 colori in tutte e otto le posizioni cardinali e tutti vengono sfruttati molto bene: roba alla 7th Guest, tanto per intenderci.
L'interazione con i personaggi è fissa, senza alcuna variazione nella trama. I combattimenti non sono spiegati in alcuna maniera, se non con un laconico "puntate alle differenti parti dello schermo e schiacciate il pulsante destro del mouse", che non si sofferma ad illustrarci i differenti colpi e la loro efficacia sulle creature affrontate. Purtroppo, è facile confondersi e, dato che è anche possibile lanciare qualsiasi oggetto si abbia in mano, mi è capitato più di una volta di tirare la scodella in faccia al mio tutore e per questo di averle buscate di santa ragione. Inoltre, se si ha un'arma in mano, non si può parlare con qualcuno perché il pulsante destro del mouse è usato sia per dialogare con le persone che per bucare i nemici.
Gli effetti sonori, poi, sono talvolta irritanti e ripetitivi, tanto da indurmi più di una volta a disattivarli, onde evitare un esaurimento

UNA PANORAMICA DEI NEMICI

NOTA BENE NB

Dragon Lore è un gioco d'avventura graficamente ben realizzato. Da un punto di vista prettamente grafico la visuale assomiglia, anzi, è identica al mitico _7th Guest_: ogni locazione di gioco è stata raytracciata a 256 colori in tutte le otto posizioni cardinali. In poche parole si ha una prospettiva in 3D che consente al giocatore di muoversi in uno scenario tridimensionale.

nervoso. Quello dell'uccellino, simile a uno di quei giocattoli che fanno rumore quando vengono schiacciati, è a dir poco micidiale per la stabilità mentale del giocatore.
Per quanto riguarda l'inventario, apriti cielo: le descrizioni si limitano solo al nome dell'oggetto e le statistiche del personaggio sono composte da due barre nude e crude, una che ne indica la forza e l'altra la quantità di magia disponibile; un indicatore stabilisce se i piatti della bilancia del giocatore pendono a favore dell'uso della forza o della saggezza, a seconda delle sue azioni. Vabbe' che e' solo un'avventura, però...
L'unica caratteristica interessante del gioco è la grafica, molto bella e curata, soprattutto nell'introduzione, che spiega anche l'uso di due CD per Dragon Lore. Le immagini parlano da sole ma, purtroppo, non bastano. E' un peccato. Curando di più gli altri aspetti del gioco, Dragon Lore sarebbe potuto diventare un prodotto veramente innovativo.

Mauro Castaldi

Genere: Avventura
Casa: Mindscape
Sviluppatore: CRYO

Pro

Grafica stupenda.

Contro

Sonoro così così.
Interfaccia migliorabile.

PC-CD ROM

Supporta solo le schede sonore SoundBlaster e compatibili e, per girare decentemente, richiede un 486 DX 33 e 4 mega di RAM. Purtroppo, ruba ben 8 mega di disco fisso solo per l'installazione minima. Il controllo è totalmente via mouse, eccettuato l'accesso al menu principale. VGA e lettore CD double speed sono d'obbligo.

K VOTO
780

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

Se la grafica è superlativa, non si può dire altrettanto del resto. Non ci sono suggerimenti per i quesiti o, almeno, indicazioni sommarie. Un principiante può trovare molto difficile riuscire a progredire senza chiedere aiuto, di conseguenza una volta esaurito lo stupore per definizione delle immagini, la giocabilità risulta difficoltosa e ciò contribuisce ad abbassare la curva di interesse di Dragon Lore. Solo per appassionati del genere.

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

ROBINSON'S REQUIEM

In Robinson's Requiem cambia il concetto di gioco di strategia. Il protagonista non si limita a raccogliere passivamente degli oggetti e ad usarli quando lo ritiene opportuno, ma può utilizzarli anche per scopi diversi da quelli per i quali erano stati progettati. La libertà è assoluta, basta non farsi prendere troppo la mano... Accendere una Marlboro sfregando due pietre e utilizzare i cerini per pulirsi i denti può essere divertente, ma non utile ai fini del gioco...

Robinson's Requiem doveva nascere da tanto tempo, molti anni fa la Silmaris annunciò che stava creando qualcosa che poteva essere un' avventura che raccogliesse in un unico titolo le caratteristiche di tutti i giochi di strategia.
Un gioco nel quale il protagonista sarebbe stato lasciato allo stato selvaggio e avrebbe dovuto cercare di provvedere a se stesso. Dove i livelli sarebbero stati diversi e molto complessi e nei quali per cercare di sopravvivere, si sarebbe avuta la libertà completa di usare ogni oggetto in ogni modo. Era un idea che avrebbe potuto rivoluzionare i giochi di avventura e forse addirittura creare un nuovo genere.
Questo successe molti anni fa e dopo interminabili ritardi e false uscite - e una miriade di demo e videate in anteprima molto ma molto allettanti - il gioco finalmente è stato messo in commercio per la gioia di tutti i fortunati proprietari di Amiga. Bisogna dire, comunque, che la grafica reale non sembra accattivante come quella dei primi screen promozionali. Invece della grafica Voxel, abbiamo dei semplici poligoni che, ad essere onesti, non hanno lo stesso impatto visivo della versione PC. Comunque la grafica non è così brutta e il giocatore si trova in una prospettiva 3D ben delineata.
Il preambolo è abbastanza semplice: vi ritroverete a rivestire i panni di un giovane cadetto che lavora per la AWE (Alien World Exploration) un gruppo di persone il cui compito è la ricerca di nuovi mondi.
La vostra missione è quella di esplorare per 5 anni un gruppo di pianeti che vi sono stati assegnati. Fin qui tutto bene, partite con un buon equipaggiamento e preparati per atterrare su di essi quando improvvisamente a bordo si fa tutto difficile e siete costretti a gettarvi sulla superficie di uno dei tanti pianeti sconosciuti che facevano parte della vostra missione. Da questo punto in poi siete soli e dovete sopravvivere in uno dei più ostili territori che avreste mai pensato di poter incontrare.
Il gioco inizia e il protagonista si ritrova con nulla più dei vestiti che ha indosso (pure un po' malridotti) e un computer medico che fornisce tutte le informazioni necessarie per quanto riguarda il suo stato di salute, mostra di quanto cibo e acqua necessiti, i suoi battiti cardiaci, la pressione sanguigna, la temperatura corporea e in più dà delle informazioni generali circa la temperatura e l'ora locale. Se questo non fosse abbastanza bisogna cliccare sulla prima

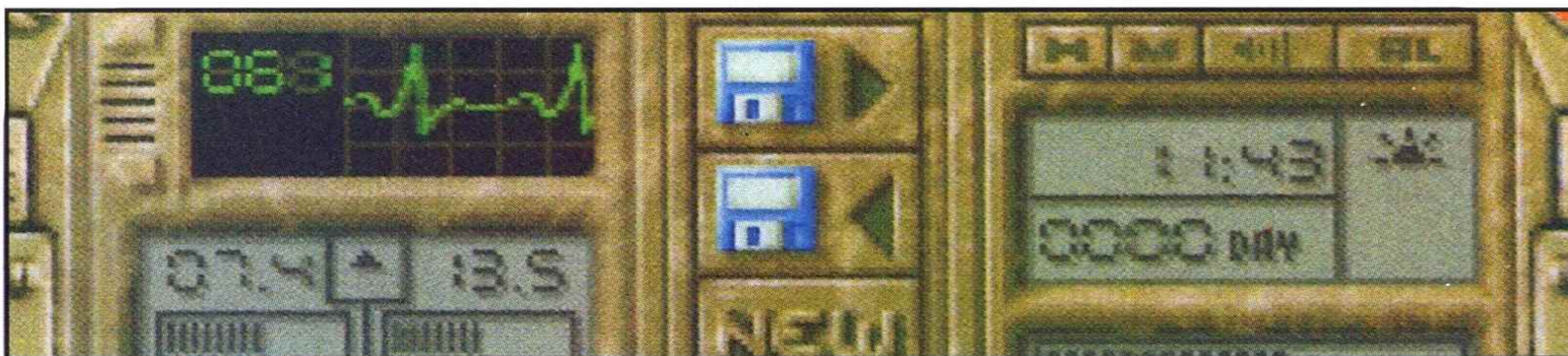
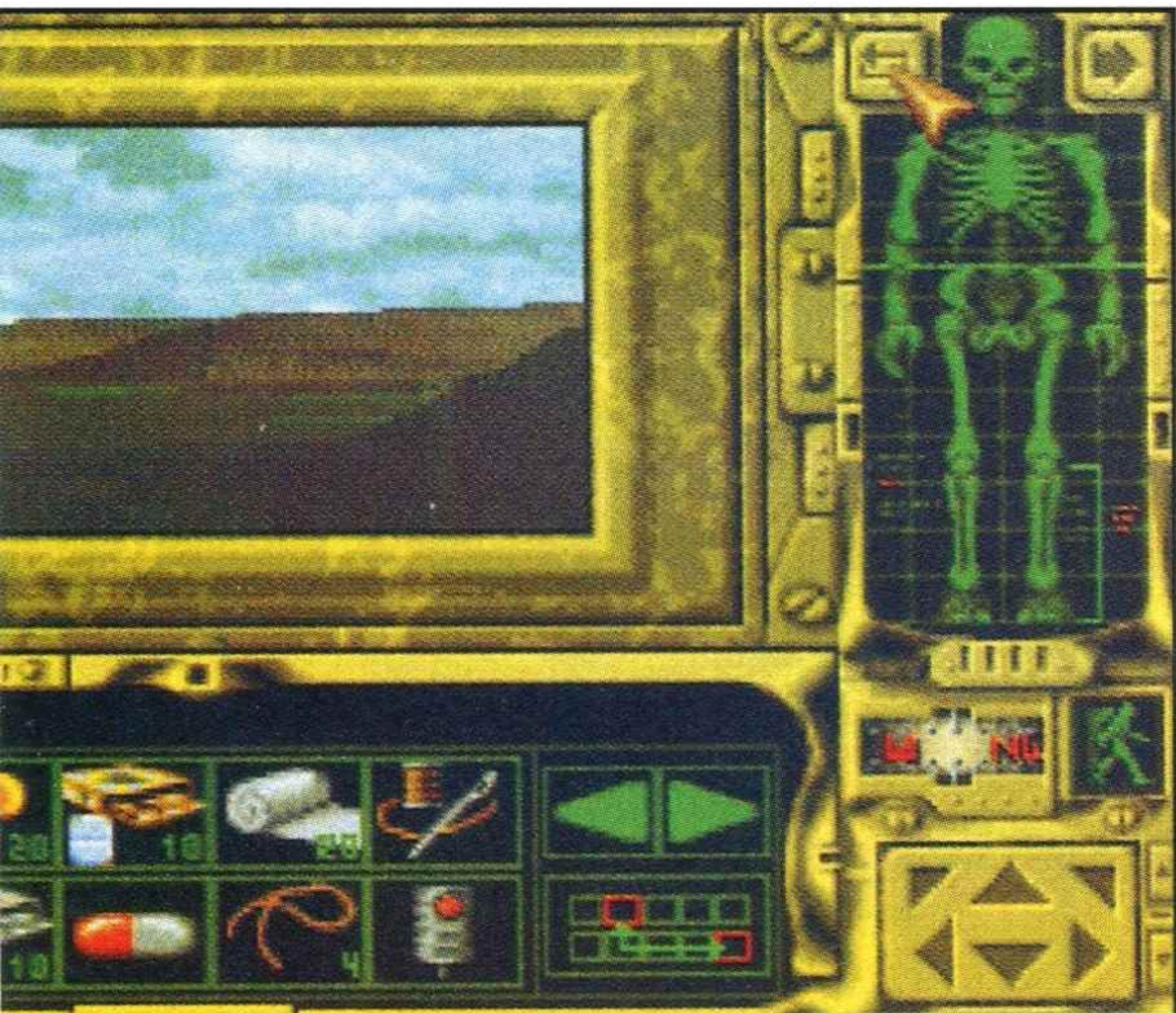
Probabilmente ci troviamo di fronte ad una nuova frontiera del gioco "d'avventura"

icona di aiuto, questa mostra l'immagine computerizzata del corpo con tutti i segni, le ferite, etc. Cliccando sull'icona del corpo si ottiene un breve esame interno dal quale si può scoprire se si hanno fratture se si sono assunti cibi avariati e qualsiasi altro disturbo interno. Così sembrerebbe molto semplice, non è vero? Ma non pensate di stare giocando al dottore, dovete muovervi con prontezza ed evitare di gongolarvi per l'assistenza medica di prim'ordine senza bisogno di pagare il ticket medico! La prima cosa che dovete fare è mettere le mani su scorte mediche. Perlustrando la zona troverete la vostra navicella distrutta e tra i rottami il kit di pronto soccorso contenente tutte le medicine necessarie.

Realizzare una trappola con un tubo di aspirina e un uovo d'aquila? Niente di più facile...

Adesso sta a voi, alla vostra abilità! Passeggiando intorno incontrerete altri Robinson che sono diventati un po' matti, questi vi attaccheranno e dovrete combattere con l'unico mezzo a vostra disposizione: il caro buon vecchio pugno. Gettandoli a terra strapperete loro il coltello, una bottiglia d'acqua e fiammiferi. A questo punto del gioco iniziano le prove, chiamiamole di perspicacia. Bisogna guardarsi molto bene attorno e ricorrere a piccoli espedienti per riuscire a cavarsela sempre al meglio. Per esempio, camminando vicino al laghetto potete riempire la bottiglia con acqua, ma attenzione, invece di berla subito come se fosse una Pepsi fuoriuscita da un distributore, dovrete pensare a come renderla potabile. Così, accendendo il fuoco con i fiammiferi metterete la bottiglia sulla fiamma per fare bollire l'acqua in modo da purificarla e renderla potabile. Guardando su un albero

vicino potrete raccogliere frutta come cibo e qualche foglia da cucire insieme per creare un rudimentale cappello, usando l'ago e il filo per le suture del kit medico.
Dai suddetti esempi avrete già capito che questo non è il solito gioco d'avventura "prendi e usa", ogni oggetto può essere utilizzato in decine di modi diversi e giocando per un'ora si capisce perché sia così difficile raggiungere "la pace di Robinson".
Nella banca delle icone sulla destra dello schermo c'è un'icona degli utensili con la quale si possono combinare gli oggetti in modo da crearne dei nuovi. Ad esempio le foglie e l'ago per fare il già famoso cappello, oppure un pezzo di corda e un ramo per fare una rudimentale trappola. Le possibilità sembrano infinite e fanno veramente apparire il gioco un poco scoraggiante.
Come già accennato, visualmente il gioco lascia un po' a desiderare rispetto alla versione PC. Invece dei Voxel sono stati usati dei poligoni nella versione Amiga, che non rendono un giusto servizio alla causa.
La grafica è abbastanza convincente quando camminate nel primo livello e non c'è molto da cercare, quando invece bisogna prestare attenzione, come ad esempio sulla cima della collina, la grafica si perde.
In questo punto è abbastanza difficile stabilire quando si è sicuri di camminare e quando non lo si è.
Anche se ad essere onesti il gioco è così coinvolgente da far dimenticare completamente i problemi grafici, soprattutto se il vostro cervello è impegnatissimo a pensare come combinare una bottiglia di aspirina con un uovo di aquila per realizzare un'interessante trappola...

Scarlet

Genere: Strategia
Casa: Silmaris
Sviluppatore: Interno

Pro
Innovativo nella giocabilità.
Non richiede un hardware mostruoso.
Buona prospettiva 3 D.

Contro
Grafica inferiore alle apettative.
Manovrabilità difficile nei livelli alti.
Un po' complicato nelle soluzioni di gioco.

AMIGA

Per la gioia di molti, gira su Amiga 500 e, naturalmente, seguenti. Richiede 1 Mb di memoria e si può installare su disco rigido. Robinson's Requiem risiede su sei dischetti. Si gioca tranquillamente con il mouse, senza bisogno di ricorrere al Joystick.

K VOTO
860

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G						■				
A						■				
QI									■	
FK							■			

Robinson's Requiem è un gioco di strategia rivoluzionario, che impegna il giocatore molto di più dei consueti titoli "prendi e usa" tanto cari ai patiti di questo genere. Questo rappresenta insieme il pregio e il difetto maggiore del gioco. Se da una parte le soluzioni a disposizione del giocatore sono praticamente infinite, dall'altra la giocabilità spesso risulta rallentata o difficoltosa. Inoltre, rispetto alla versione PC, la grafica non è delle più riuscite. C'è da dire che la complessità del gioco contribuisce molto ad allungarne la curva di interesse se solo si ha la pazienza di superare i primi inevitabili ostacoli. Con Robinson, il divertimento è assicurato per molti mesi.

CURVA D'INTERESSE

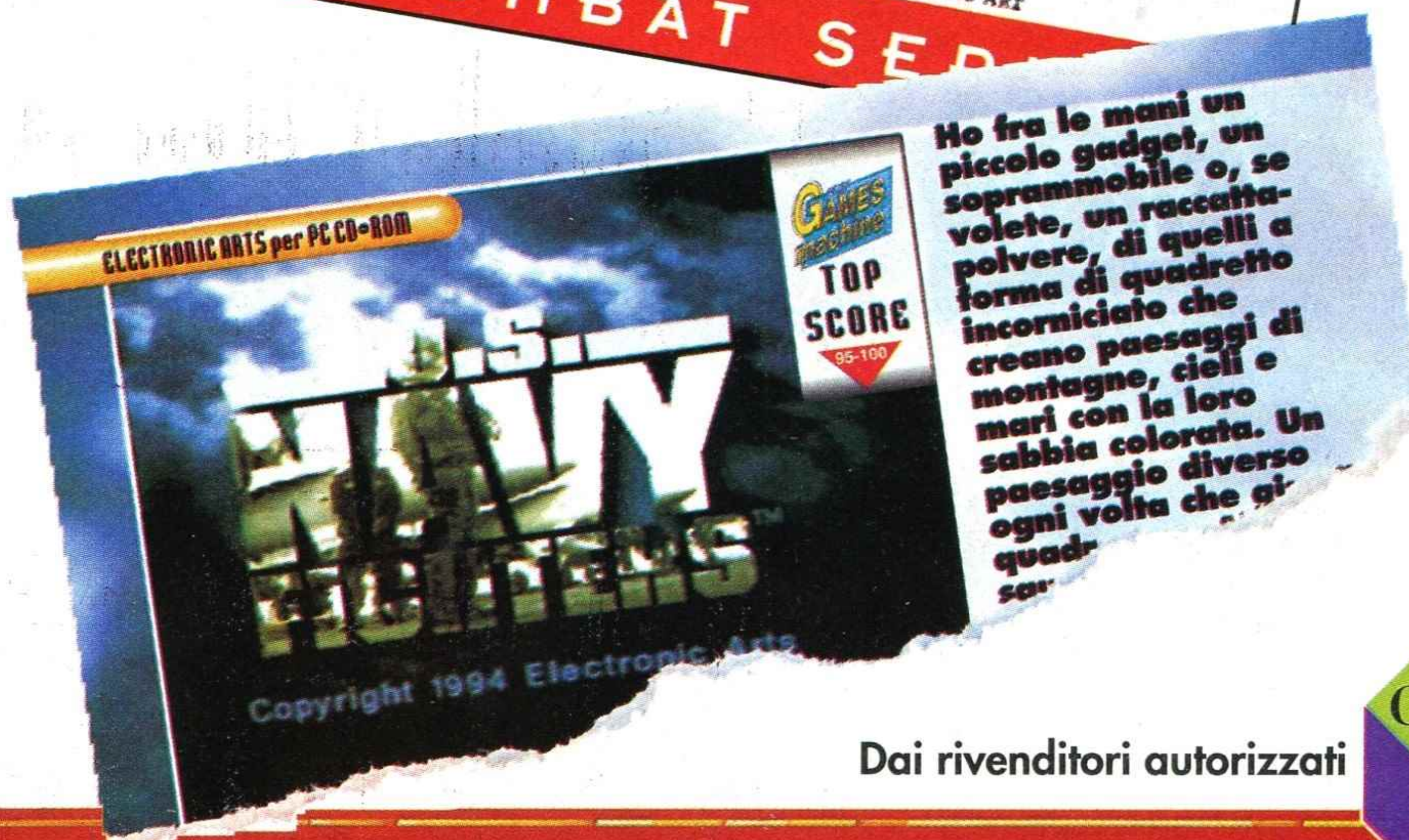
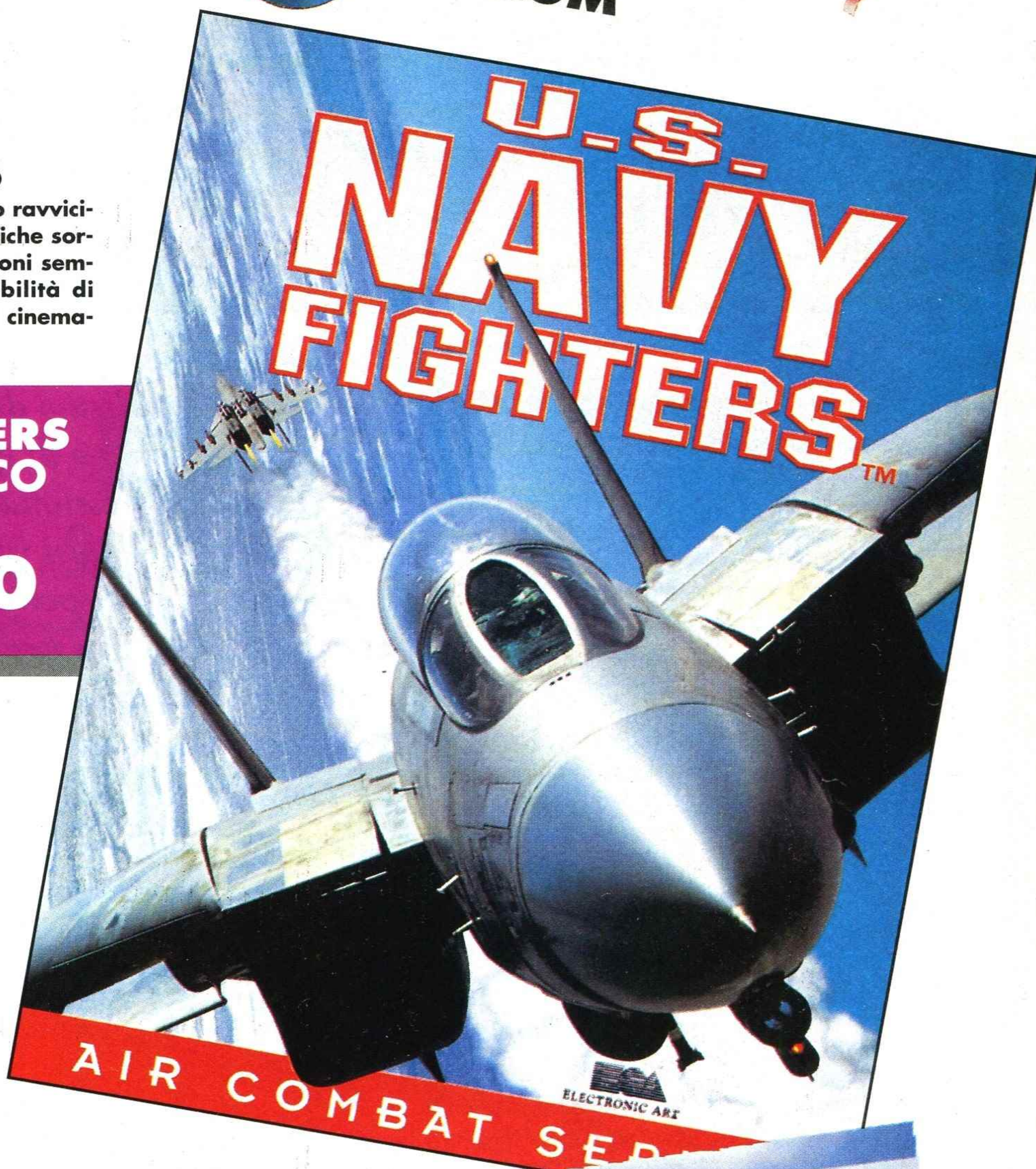
Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

1994/95 - ANNO DEL CONSUMATORE - CTO

C.T.O. PROMUOVE L'ANNO DEL CONSUMATORE

C.T.O. dedica l'11° anno alla sua affezionata Clientela. Un impegno che si esprime nella volontà di garantire e tutelare l'utente finale, al quale sono riconosciuti l'esigenza e il diritto di usufruire di prodotti originali, seri e di qualità. Viene così ulteriormente ribadita la prosecuzione del costante impegno C.T.O. nella distribuzione di soli articoli selezionatissimi e di estrema qualità; come pure il supporto e l'assistenza offerti da una struttura che vuole contraddistinguersi per qualità, sicurezza e serietà. In linea con tali propositi, C.T.O. vuole riaffermare il consumatore nell'importante ruolo di fruitore e partner di questa azione, esprimendogli quel rispetto e quella gratitudine che merita. Ecco perché è nato l'ANNO DEL CONSUMATORE, un grande Evento che si chiuderà il 15 Marzo 1995.

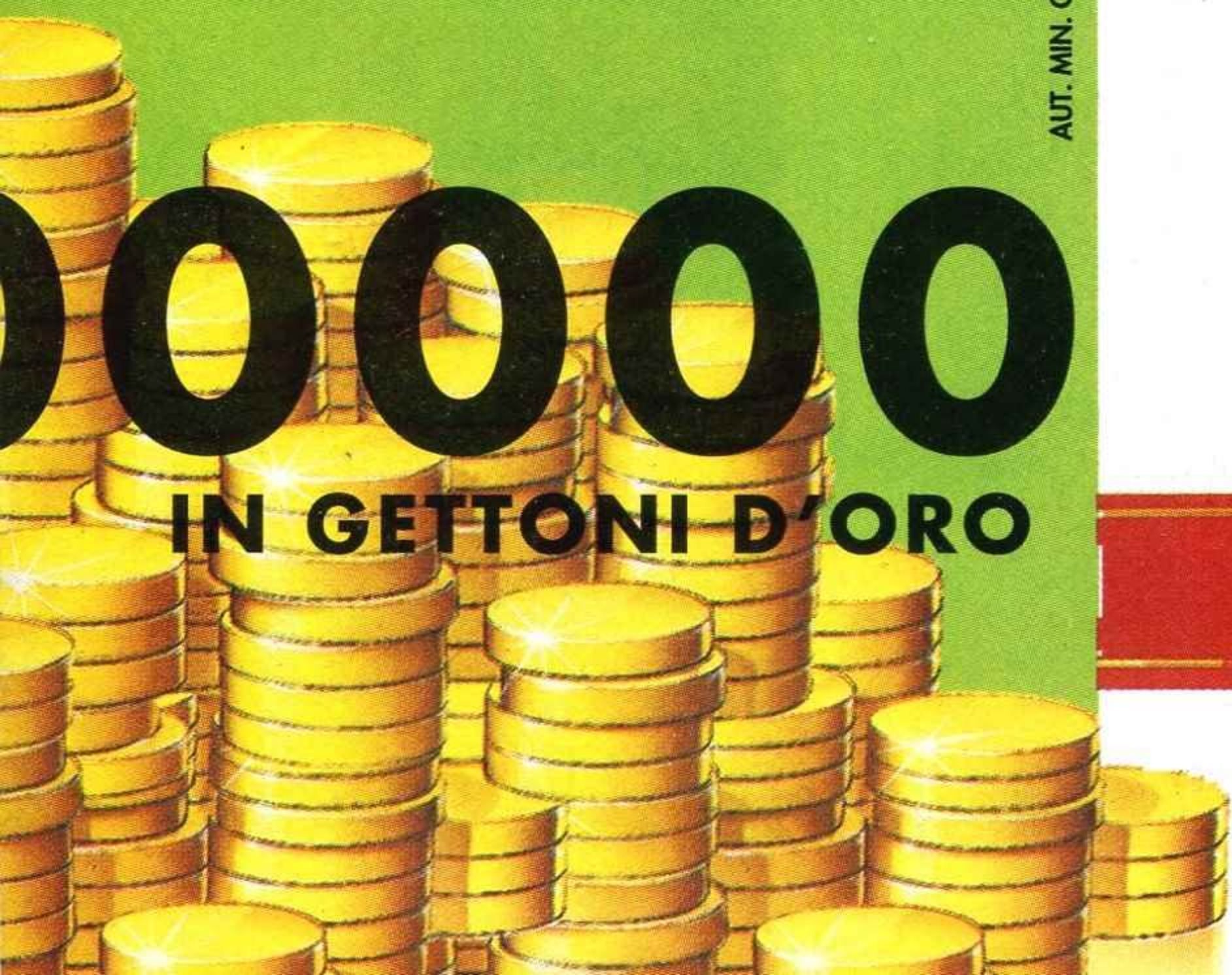
WING COMMANDER III
THE HEART OF THE TIGER
ORIGIN
We create worlds

WING COMMANDER III
PREZZO AL PUBBLICO
IVA COMPRESA
L. 159.900

N°4 CD-ROM

WING COMMANDER III

Origin
PC CD
MANUALE E LIBRO STORICO IN ITALIANO
Incredibile film interattivo a complemento della rinomata serie WING COMMANDER. Le vicende della sfida di Kilrathi impersonate da veri e propri attori parlanti e ambientate, oltre che nello spazio, anche sulla Terra.

ULTIMI GIORNI DEL
DIVENTA MILIONARIO

1° PREMIO
DA L. 5000000

Fino al 28/2/95 concorrere è semplicissimo!
Ogni volta che entrate nei negozi Rivenditori Autorizzati C.T.O. di tutta Italia ed acquistate anche uno solo degli accessori per computer o software di marchi prodotti e/o distribuiti da C.T.O. abbinati al concorso, avete diritto ad una cartolina di partecipazione. Su di essa dovete apporre la prova d'acquisto (il codice a barre originale). A questo punto compilatela, ritagliatela lungo la linea tratteggiata, inseritela in busta chiusa e spedite a C.T.O. entro il 28/2/95 (farà fede la data del timbro postale).

IN PALIO:
15000

PICTURE PERFECT GOLF

Il realismo di questa simulazione di golf è veramente impressionante... Alla fine viene quasi istintivo tirare fuori i soldi per pagare il campo. Scherzi a parte, se amate le simulazioni sportive e siete dei fanatici del "green" PPG è veramente il gioco che fa per voi!

Ecco un nuovo tentativo di trasferire su PC le sensazioni offerte da una rilassante partita a golf, giocata sulle assolate e curatissime "buche" di un club esclusivo. Picture Perfect Golf scende in un mondo abitato da colossi, trovandosi faccia a faccia con concorrenti del calibro di Access' Links 386 Pro, Accolade's Jack Nicklaus Signature Edition ed infine Electronic Arts' PGA Tour Golf 486, forse la migliore simulazione di golf presente sul mercato. Gli autori del gioco affermano di aver usato le tecniche di realtà virtuale utilizzate nei centri indoor di golf presenti in tutto il mondo per dare al giocatore la sensazione di essere effettivamente sul campo; infatti, invece di vedere sullo schermo il solito omino, che dovrebbe rappresentare il nostro alter-ego elettronico, possiamo godere di uno scorcio suggestivo della pista ricavato da una fotografia digitalizzata in alta risoluzione (640x480) a 256 colori. Incuriositi dalle eloquenti immagini sulla confezione (nella quale troverete anche due supporti in legno per la pallina, da utilizzare nelle partite vere) iniziamo l'installazione. Il gioco richiede circa 7 MB di spazio sul vostro Hard Disk e non ha molte pretese sulla configurazione hardware richiesta per un suo corretto funzionamento, un PC 386 con lettore CD, 2 MB di memoria RAM, una scheda super VGA a 256 colori ed una scheda audio compatibile Sound Blaster sono sufficienti. Dal menu

La grafica come si può in parte apprezzare da questa immagine, è veramente mozzafiato!

principale possiamo scegliere di allenarci sul GREEN, di provare i tiri dalla lunga distanza oppure di iniziare una partita. Nel primo caso ci troviamo immediatamente nelle vicinanze della buca pronti a spedire la pallina nella suddetta; prendiamo la mira muovendo con il mouse la crocetta gialla che rappresenta il puntatore ed iniziamo lo swing. Il sistema di controllo è quello classico ormai diventato uno standard nelle simulazioni golfistiche, cioé una barra colorata, disposta a semicerchio con al centro un bottone; "clickiamo" sul medesimo tenendo premuto il pulsante del mouse fino ad ottenere la potenza desiderata, poi rilasciamo e la barra ritorna velocemente verso il basso. Quando arriva in prossimità di una tacca posta all'estremità inferiore dell'indicatore, dobbiamo pre-

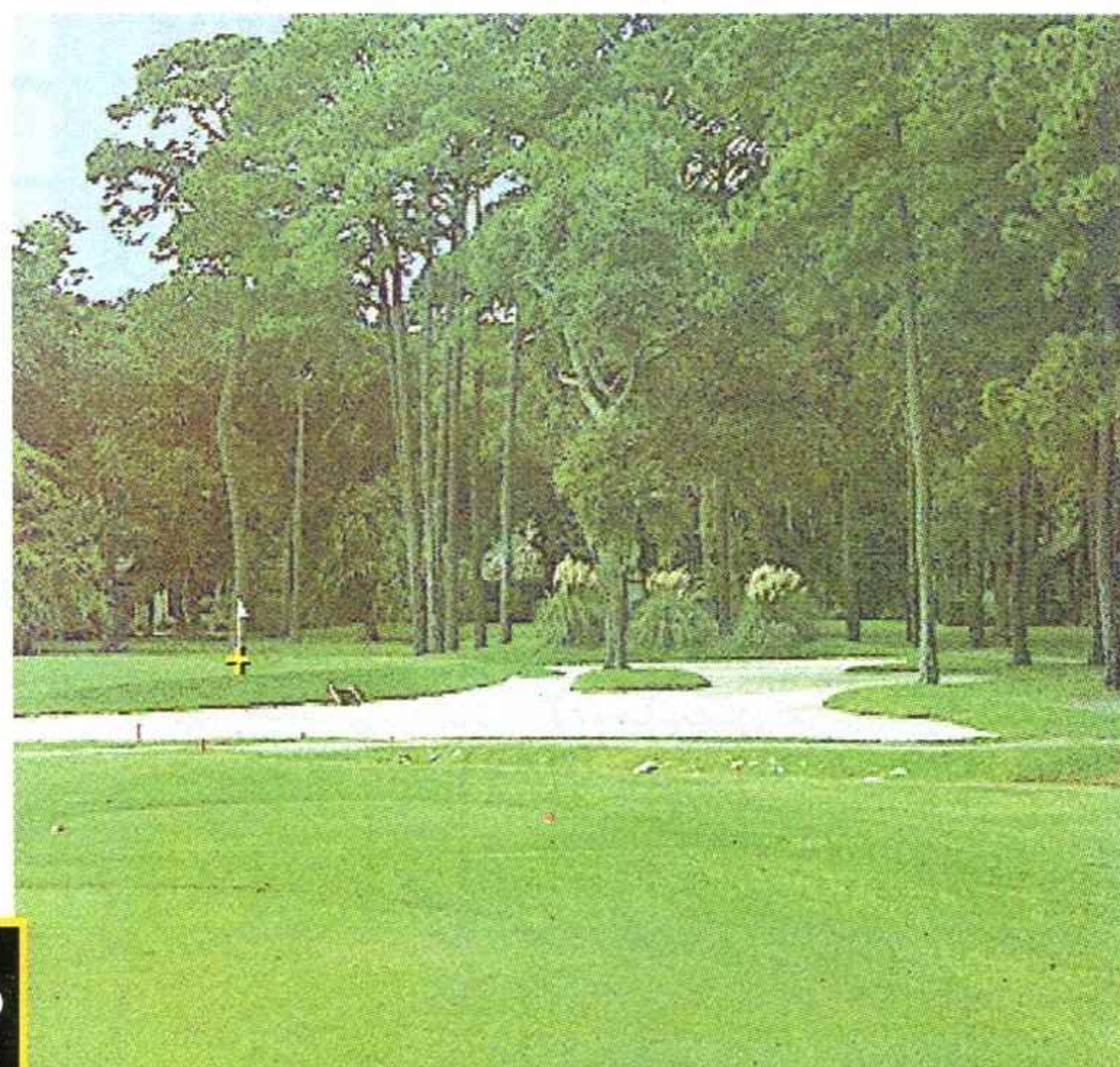
Il green visto dall'alto

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
HERITAGE	414	505	411	198	535	419	180	462	337	3451
MEN	328	481	342	160	515	379	140	422	310	3077
HANDICAP	13	9	15	11	3	5	17	1	7	
Pino	0	0	0	0	13					13
+/–										
PAR	4	5	4	3	5	4	3	4	4	36
HANDICAP	7	3	11	17	1	13	15	5	9	
LADIES	300	420	297	131	432	304	94	353	275	2606

INITIALS	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT	+/–	M
	436	438	413	378	165	575	376	176 192	478	3435 3451	6896 6912		
	352	392	383	335	138	507	316	161	458	3042	6119		
	10	4	8	12	18	6	16	14	2				
											13	8	1
	4	4	4	4	3	5	4	3	4	35	71		
	6	10	14	4	16	2	12	18	8				
	326	314	290	302	97	417	240	97	330	2413	5019		

Snack bars, restrooms and emergency telephones are

mere nuovamente il pulsante del mouse: se anticipiamo spediremo la pallina a sinistra del punto da noi prescelto, se ritardiamo, la pallina andrà a destra. In teoria tutto molto semplice, ma, in pratica, la barra scende molto (forse troppo) velocemente e riuscire a "clickare" al momento giusto richiede una prontezza di riflessi degna del protagonista del film "Karate-Kid" quando prende la mosca con i bastoncini. Dopo qualche prova sul "green" decidiamo di cimentarci dalla lunga distanza. Una bellissima immagine della pista di allenamento campeggia nella parte alta dello schermo e dobbiamo dire che effettivamente la qualità è all'altezza delle promesse. Dopo qualche istante di contemplazione proviamo a tirare la pallina. Il cursore è già perfettamante allineato alla bandierina della buca; iniziamo lo swing e perdiamo la prima palla nel bosco a causa di un eccessivo anticipo del secondo click del mouse. Dopo qualche tentativo e altrettante palline perse riusciamo ad avere il tempismo necessario a far volare la nostra pallina verso la buca. A questo punto ci

NOTA BENE NB

Le simulazioni di golf certo non mancano, e anche la definizione grafica risulta sempre più realistica e convincente.
Picture Perfect Golf rappresenta un po' un titolo di punta nel settore, vi consigliamo inoltre PGA GOLF della Electronic Arts, recensito sul numero di Dicembre e Jack Nicklaus Signature Editition.

sentiamo pronti per una bella partita, torniamo al menù principale e scegliamo l'opzione corrispondente. Dal "TEE" della prima buca dopo aver ammirato il paesaggio ed ascoltato il cinguettio degli uccellini spediamo la pallina ad una discreta distanza verso la bandierina (incredibilmente al primo colpo), a questo punto lo schermo diventa completamente nero e in alto, a sinistra, leggiamo un invito ad attendere, dopo pochi secondi compare un'altra fotografia (scelta dal programma tra le moltissime scattate da ogni angolazione), che rappresenta quello che vediamo dalla nostra nuova posizione. Qualche fotografia dopo arriviamo finalmente sul "green" e con un paio di colpi di "Putter" la nostra pallina è in buca. Notiamo con un certo disappunto che in questa fase del gioco la visuale è fissa, cioé se non riusciamo a mettere la pallina in buca al primo colpo, nei tiri successivi rimaniamo piantati nello stesso punto e la colpiamo da lontano, dandoci la sensazione di possedere facoltà telecinetiche. Nonostante la LYRIQ abbia puntato molto su questo prodotto, sfruttando ampiamente le immense possibilità di memorizzazione dati offerte dal supporto CD-ROM, non riesce ad offrirci un prodotto sostanzialmente diverso dai suoi predecessori e l'inevitabile contrasto che si viene a creare tra i paesaggi digitalizzati e gli oggetti disegnati (palline e bandierine) salta agli occhi immediatamente. Gli autori del gioco ci hanno certamente offerto un prodotto di buon livello, con una grafica mai vista prima, ma purtroppo come spesso capita non possiamo dire la stessa cosa della giocabilità.

Davide Puntel

La grafica di PPG è veramente incredibile e anche gli effetti sonori sono ben realizzati

Genere: Simulazione Sportiva
Casa: Lyriq
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica dell'altro mondo
Effetti sonori ben realizzati

Contro

Giocabilità non incredibile
Completa assenza di musica

PC-CD ROM

Non temete, non avrete bisogno di un PENTIUM per giocare a Picture Perfect Golf, vi basterà un 386 a 25 Mhz o superiore con un lettore CD-ROM, 7 Mb liberi sul vostro Hard Disk 4 Mb di ram, una scheda Super VGA ed una scheda audio compatibile Sound Blaster.

K VOTO
880

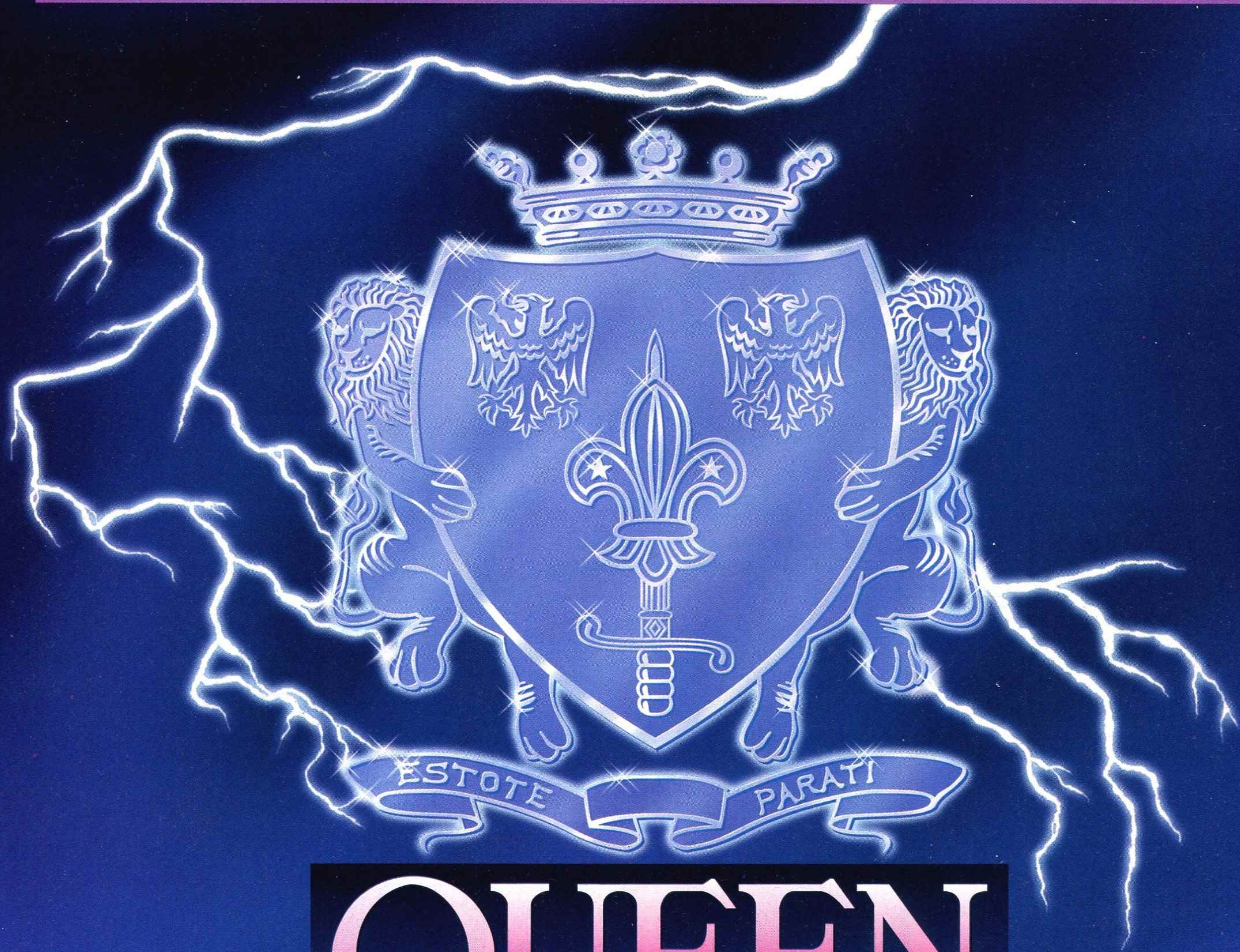
G A QI FK

La grafica di questo gioco è semplicemente sbalorditiva, mai visto niente del genere, gli effetti sonori sono buoni, peccato per l'assenza di una colonna sonora musicale che avrebbe potuto rallegrare almeno i menu e la schermata dei titoli. La giocabilità purtroppo risente di qualche pecca, ma tutto sommato Picture Perfect Golf è un buon gioco, se per voi quello che più conta è l'aspetto grafico, allora correte a comprarlo.

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni

GUARDIAN

Immaginate di essere un emulo di Ian Solo sospeso con la propria nave nel silenzio dello spazio siderale. Improvvisamente la quiete viene rotta da un nugolo di rumorose e pericolose navicelle nemiche che distruggono tutto quello che capita loro a tiro. Beh, a questo punto non resta che una cosa da fare: disintegrare qualche tonnellata di acciaio stellare con tanto di piloti inclusi.

La storia di Guardian prende il via da Mark Sibly, il realizzatore di *Blitz Basic*, una delle più vecchie e perfette versioni per Amiga di *Defender*. Qualche anno fa giunse in redazione un demo giocabile del suo ultimo "Shooting game" in 3D. Giocandolo si capiva immediatamente che egli aveva voluto ispirarsi alla grafica riuscitissima di *Starwing*, un titolo del Super Nintendo molto popolare, un game che molte riviste stavano aspettando con ansia a quel tempo, per dimostrare a tutti che quel gioco non aveva niente che Amiga non potesse riuscire a emulare.
Il risultato finale fu un livello singolo "Shoot em up" conosciuto come *Sibwing*. Poi tutto rimase tranquillo per un po'.
Improvvisamente qualche tempo fa è arrivato sulle nostre scrivanie, dove peraltro ha rischiato di perdersi definitivamente sotto cumuli di cartacce, un anonimo disco d'argento, con un'unica scritta: Guardian. Dopo averlo caricato si è materializzato sullo schermo *Sibwing* , o perlomeno una versione completata con qualche piccola modifica ma molto più giocabile ed eccitante rispetto a tutte le altre. Senza saperlo ci trovavamo di fronte per la prima volta a *Guardian*, e questo voleva dire che la Acid Software era ancora presente alla grande. Mark Silby ha realizzato centinaia di versioni di *Defender,* così questa ennesima non è poi stata una sorpresa: la cosa interessante, è la facilità con cui ha preso un semplice gioco

Forse una delle pecche di Guardian è di assomigliare troppo a Sibwing, Skilmarks e Defender, ma con una grafica così gli si può perdonare davvero tutto

distrutto si passa a un'altra parte di globo per salvare un'altra civiltà. Dopo aver fatto questa parte un paio di volte si evidenzia sullo schermo un fascio di luce. Seguendolo vi condurrà dritti dritti fino alla navicella madre. Questo scenario prende il posto della fine del "livello guardiano", mettendovi contro un'intero gruppo di nemici più piccoli, invece di quello grande, rappresentato dalla nave madre. A questo punto verrete inesorabilmente attirati dalla superficie del pianeta all'interno della navicella madre dalla quale si possono vedere, da un punto favorevole, tutti i porti di uscita dai quali arrivano i "fighters". Il vostro compito ora è semplice: distruggere ogni singolo porto prima che ne emer-

Occhio ai "bomber", non sparano ma demoliscono davvero tutto!

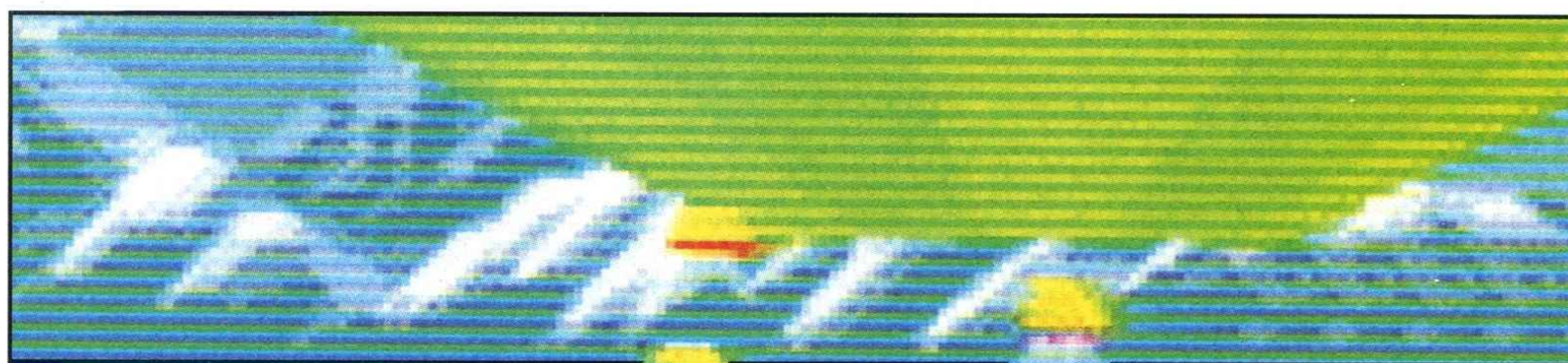
e lo ha trasformato in un gioco 3D.
La trama è semplice: un pilota solitario perlustra una serie di pianeti senza nome, sperduti nello spazio. Un bel giorno un'orbita di un pianeta è invasa da navicelle estranee che distruggono ogni costruzione e progettazione sulla superficie del pianeta stesso. Che cosa resta da fare al pilota solitario se non andare sul pianeta e annientarle?
Dovete però fare molta attenzione: ci sono due differenti tipi di navicelle nemiche che attaccano i pianeti, il primo, il più pericoloso, è rappresentato dalle navicelle "Figther", che si materializzano ai margini del pianeta dopo essere state lanciate dalla nave madre che gira sul globo.
Ci sono dozzine di tipi differenti di navicelle che appariranno, ma seguono tutte più o meno lo stesso andamento di volo: appaiono sfrecciando intorno con una grande velocità e poi atterrano. Non sono particolarmente intelligenti, e sciamano intorno agli ostacoli come tante api.
Il secondo tipo è costituito da navicelle completamente inoffensive ma sono le più importanti da distruggere, sono chiamate "Bombers" e hanno lo scopo di demolire tutti gli edifici e le installazioni sul pianeta. Distruggono sistematicamente qualsiasi cosa appaia alla loro vista. La vostra missione oggettiva è chiara: rimanere vivi abbastanza per poter distruggere le ondate di Bombers che appaiono e poi cancellare tutti i Figther ancora in vita.
Quando un certo numero di esse è stato

NOTA BENE NB

Vi è piaciuto Guardian? Si? Bene, bene, allora possiamo consigliarvi un ricco campionario di sparatutto-stellari per Amiga. Si va da Defender, titolo diventato ormai epico, ai più recenti Sibwing e Skilmarks, degni di figurare nella collezione di ogni buon vecchio amighista che si rispetti. Ma la forza di Guardian rimane la prospettiva 3D non presente negli altri "shooting game" nominati sopra.

Rispetto a Defender c'è qualche arma in più, ma aspettate a esultare...

gano gli alieni. Perché in quel caso sareste in serie difficoltà.
Alcuni alieni lanciano degli speciali bonus quando sparano, che possono dare, alternativamente, laser, scudi di protezione o addirittura dei missili a tracciato che possono colpire gli avversari in un raggio limitato.
Le uniche altre armi disponibili nel vostro armamentario, sono il laser doppio e una scorta limitata di bombe.
Non c'è veramente molto da scegliere, ma anche in *Defender* non è che le cose andassero molto meglio.
Dal punto di vista della giocabilità, l'unico difetto grosso di *Guardian* è che non vi è modo di indirizzare gli spari anche se si spara sempre in avanti.
Insomma, Guardian è un gioco inconsueto ma molto divertente da giocare, consigliato agli amanti del genere, ma non solo...

Silver Surfer

Genere: Sparatutto
Casa: Rasputin
Sviluppatore: Acid Software

Pro
Grafica stupenda.
Giocabilità migliorata.
Curva d'interesse subito molto elevata.

Contro
Poco longevo.
Idea non originalissima.

AMIGA-CD32

Guardian purtroppo potrà essere giocato solo dai possessori di Amiga CD32, non sono previste al momento altre versioni. Anche perché per conservare la grafica imponente della versione per CD32 occorrerebbe comunque una configurazione hardware piuttosto impegnativa.

K VOTO 867

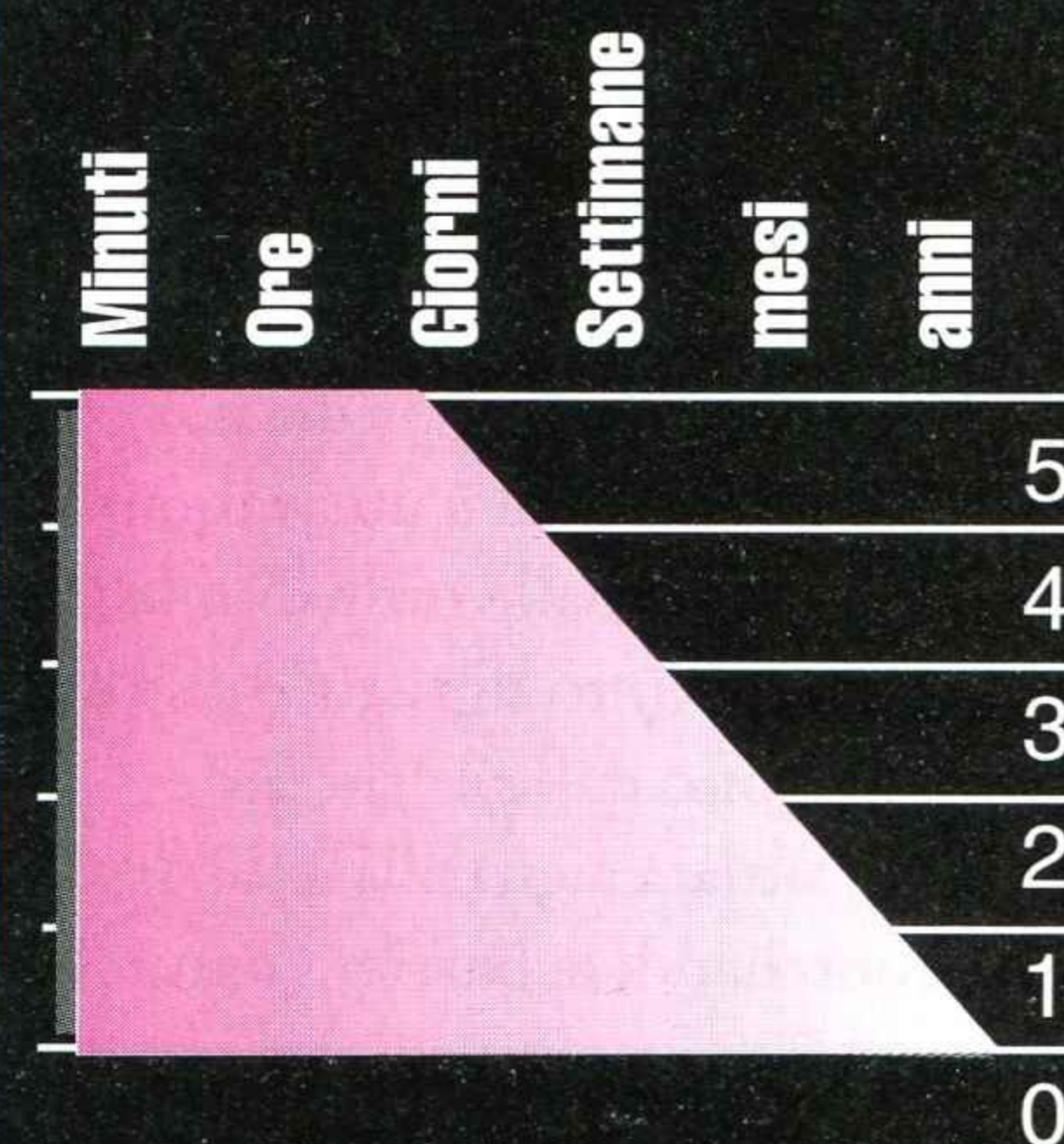
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Uno dei pregi maggiori di Guardian è senz'altro la grafica strepitosa, mentre non si può dire altrettanto dell'originalità. Del resto, con tanti titoli più o meno simili in commercio e con precedenti illustri come Defender e Starwing, era davvero difficile congegnare un gioco che cambiasse completamente gli schemi cari a titoli della serie "Shoot em up". Comunque, la giocabilità di Guardian risulta davvero migliorata rispetto al recente passato e soprattutto è di immediato impatto. La curva di interesse è subito alta, infatti l'attenzione del giocatore viene catturata immediatamente dal gioco e la tensione rimane elevata per molte e molte ore. Come in tutti i titoli del suo genere la ripetitività delle missioni determina una scarsa longevità del gioco. Guardian è un classico titolo che si gioca tantissimo immediatamente e che rischia di essere accantonato dopo qualche settimana, a meno che non si sia proprio dei fanatici del genere.

CURVA D'INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
mesi
anni

5
4
3
2
1
0

SHA CAI

Nella città fortezza di Cairn, nell'era del Medioevo, Quinn è un misero ladro fallito. Implicato in un complotto per uccidere il Duca, Quinn viene imprigionato ma riesce a fuggire...

Quinn è una persona onesta che cerca di essere un ladro. Purtroppo, come tutti ben sappiamo, le due cose non vanno d'accordo e, per riscattarsi agli occhi del suo maestro, dovrà rubare qualcosa di valore entro una settimana o diventerà un mendicante come tanti altri. Mentre cerca gli attrezzi del mestiere nella stanza dei trofei rubati, Quinn sente per caso una conversazione tra il suo maestro e un'altra persona che progettano di uccidere il Duca. I due lo scoprono e Quinn viene imprigionato. Fortunatamente, Quinn riesce a liberarsi dalle catene e si trova ora sperduto e solo nella città, braccato dalle guardie che lo credono un assassino.

I programmatori garantiscono 60 ore di gioco a livello "hard"

Cairn, fondata trecento anni prima durante gli anni della Guerra Santa, è un avamposto che protegge il Reame dalle orde di infedeli di Gerat e offre un punto di ristoro alle carovane che provengono dalla Terra delle Spezie. Cairn è situata a guardia del passo attraverso Montchaud, la barriera naturale tra Gerat e il Reame.

Cairn è una città-fortezza progettata fin dall'inizio per respingere ogni attacco. Le strade si sviluppano intorno a una montagna di forma piramidale e offrono l'entrata al livello più basso, fino alla sommità, dove risiede il Duca.

Ogni livello è sorvegliato, vi si accede tramite un enorme cancello ed è separato dal precedente da grossi muri. L'acqua è fornita da un falda sotterranea e i silos sotto terra possono contenere grano sufficiente a nutrire i cittadini per molti anni. La città è stata progettata bene e, fino ad ora, nessuno è mai riuscito a espugnarla.

La visione del gioco è tipica degli arcade, di lato, e salta subito all'occhio, dopo aver letto attentamente il manualetto, l'estrema varietà delle mosse del nostro Quinn, novello Bruce Lee, che vaga per la città. Dopo essere entrato in una taverna ed essere sbucato da un passaggio segreto, ecco l'accesso alle fogne di Cairn che, oltre a celare buchi e tentacoli infingardi, ospitano barboni e creature non proprio gentili. Una piccola discussione con un mendicante e, qualche schermo più a destra, avremo il primo scontro con un nemico; niente di troppo complicato, con un pugno ben assestato, cade a terra come una pera matura, consentendoci di recuperare un topo che scambieremo poi con un coltello - unica

Le fogne della città: attenti a non precipitare nei trabocchetti, potreste fare brutti incontri con strane creature tentacolari, di colore verdognolo...

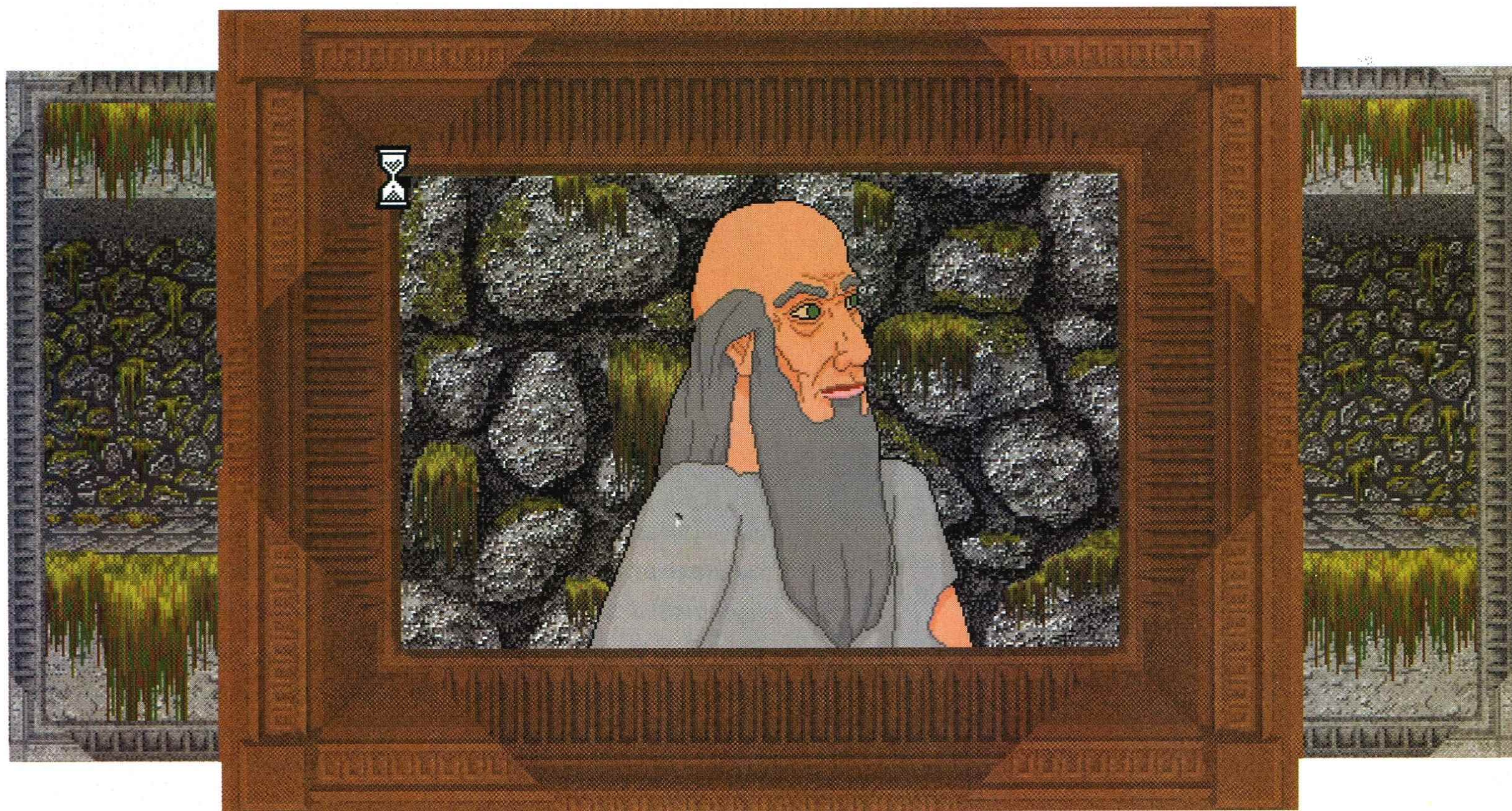
ADOWS OF
IRN

Sopra: l'ingresso che vi condurrà nella taverna e al passaggio segreto. Il gioco inizia qui e si sviluppa in tre complicatissimi livelli. Dovete solo posizionare il protagonista davanti all'entrata e cliccare sull'icona con la porta.

NOTA BENE NB NOTA BENE

Se vi piace il genere avventuroso vi consigliamo caldamente due giochi tridimensionali: Ecstatica, recensito sul numero di novembre e Alone in the dark I e II, tutti e tre della Pygnosis. Come già si è detto, Shadow of Cairn è un discreto "arcade" caratterizzato da una bella grafica e notevole complessità di gioco.

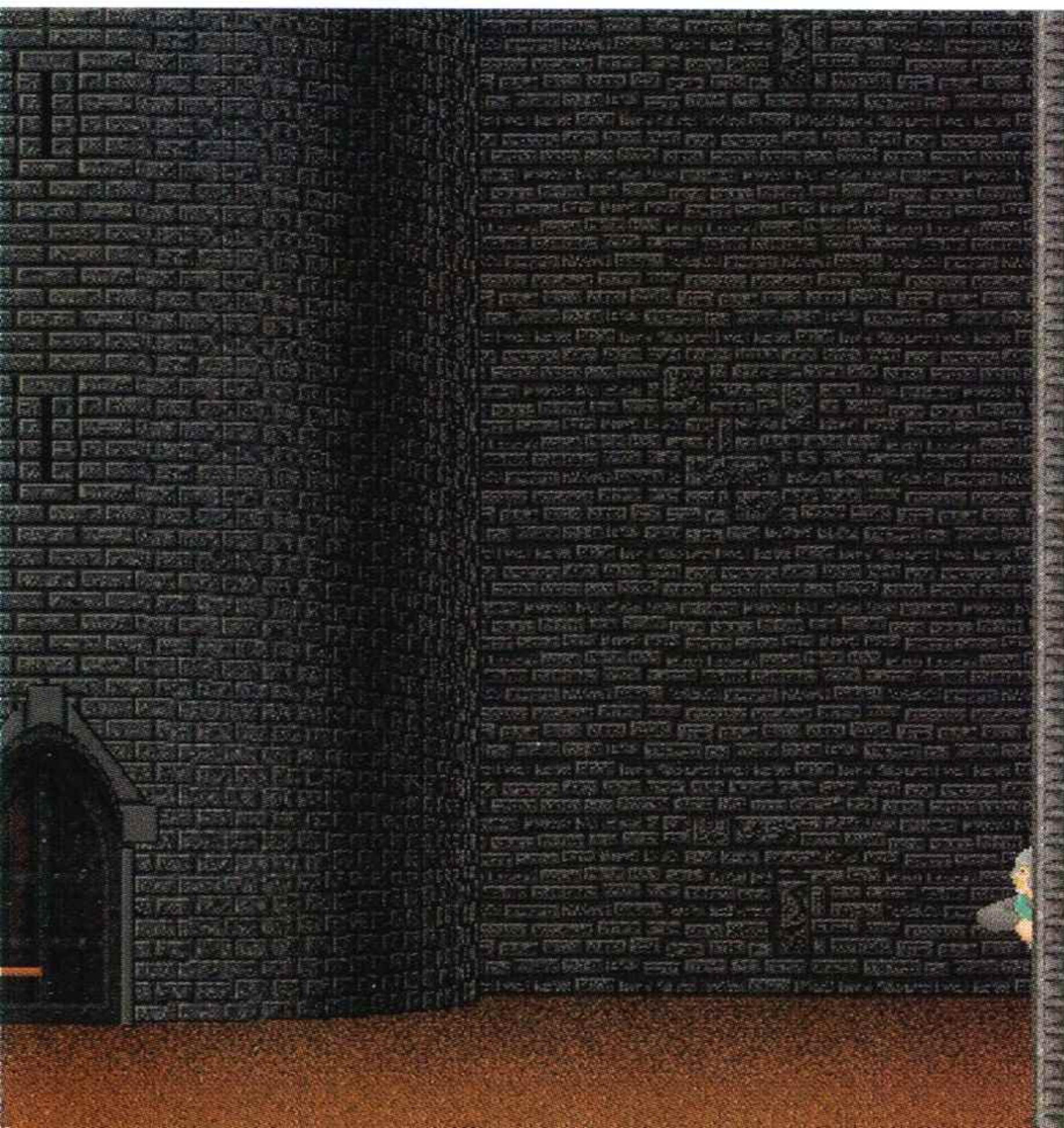
arma consentita ai ladri, ma che fa invidia lo stesso a quelli usati dai macellai -. Man mano che proseguite, la storia si sviluppa, mentre lottate per sventare il complotto, provare la vostra innocenza e diventare finalmente un ladro come si deve.
Per ottenere questo dovremo esplorare la città, scalare muri, entrare nelle case, raggiungere la tenuta del Duca e combattere, combattere, combattere. Se si muore, si ricomincia dall'ultima porta che si era attraversata e i nemici che si incontrano sono molto vari: guardie, liquami dotati di vita propria, mendicanti, maghi, etc. I molteplici scenari di gioco includono, oltre agli edifici della città e le fogne, un labirinto colmo di spietati mostri nonché la torre del mago, per un

I combattimenti sono molto duri e, col passare dei livelli, l'energia vitale a disposizione è sempre meno. In queste condizioni completare SC diventa davvero difficile

totale di oltre 3.000 schermate di sfondi.
I tre livelli di difficoltà aggiungono ulteriore longevità a Shadows Of Cairn che, a detta dei programmatori, dovrebbe durare almeno 60 ore di gioco al livello "hard", i combattimenti sono molto più duri e l'energia a disposizione è sempre meno.
Purtroppo i dialoghi con i personaggi sono interamente parlati in inglese e non offrono una parte scritta, rendendo difficile l'immediata comprensione ai non anglofili. La colonna sonora stereo è stata composta per l'occasione, un metal a base di chitarra elettrica, in netto contrasto con l'ambientazione. Per avvantaggiare chi ha un computer lento e un lettore single speed, gli sviluppatori hanno previsto una traccia

La grafica è buona, la storia complessa, però manca qualcosa...

audio. In questo caso, oltre agli svantaggi derivati dal fatto che il sonoro viene interrotto ogni volta che bisogna accedere ai dati sul CD, la colonna sonora è ridotta di meno della metà perché lo spazio sul compact è limitato.
Bella l'idea di una versione per DOS e una

alternativa per Windows sullo stesso CD e, quest'ultima, non soffre delle limitazioni di questo sistema operativo, a patto di copiare la gran parte degli elementi del gioco sul disco fisso, escludendo quelli più ingombranti.
La grafica è ad alta risoluzione fino a 1024 per 768 a 256 colori, sfrutta lo standard VESA per la maggior parte delle schede video, le animazioni dei personaggi in stile cartone animato sono fluide e ben curate, ma Shadows Of Cairn può essere utilizzato benissimo con una normale scheda VGA a bassa risoluzione.
Nella scatola, sul cui retro si può già apprezzare l'alta risoluzione grafica del gioco, troviamo un CD nella custodia classica dei CD audio, un manualetto in inglese che spiega tutta la storia oltre a tutti i movimenti del personaggio, nelle tre modalità di esplorazione, combattimento e scalata, e una mappa ragionata della città. E' incluso anche un piccolo blocco per gli appunti personali e le mappe.

Mauro Castaldi

Genere: Azione / Avventura
Casa: Ant Software
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica fluida ad alta risoluzione. Installazione personalizzata.

Contro

Testo assente.

PC-CD ROM

CD ROM

Supporta tutte le schede sonore e l'installazione consente di decidere quali moduli installare. Tuttavia, richiede un 486 DX 33 per il sonoro e potrebbe esserci bisogno di un Pentium se si utilizza l'audio ad alta qualità. Gira perfettamente anche con un lettore CD single speed.

K VOTO
750

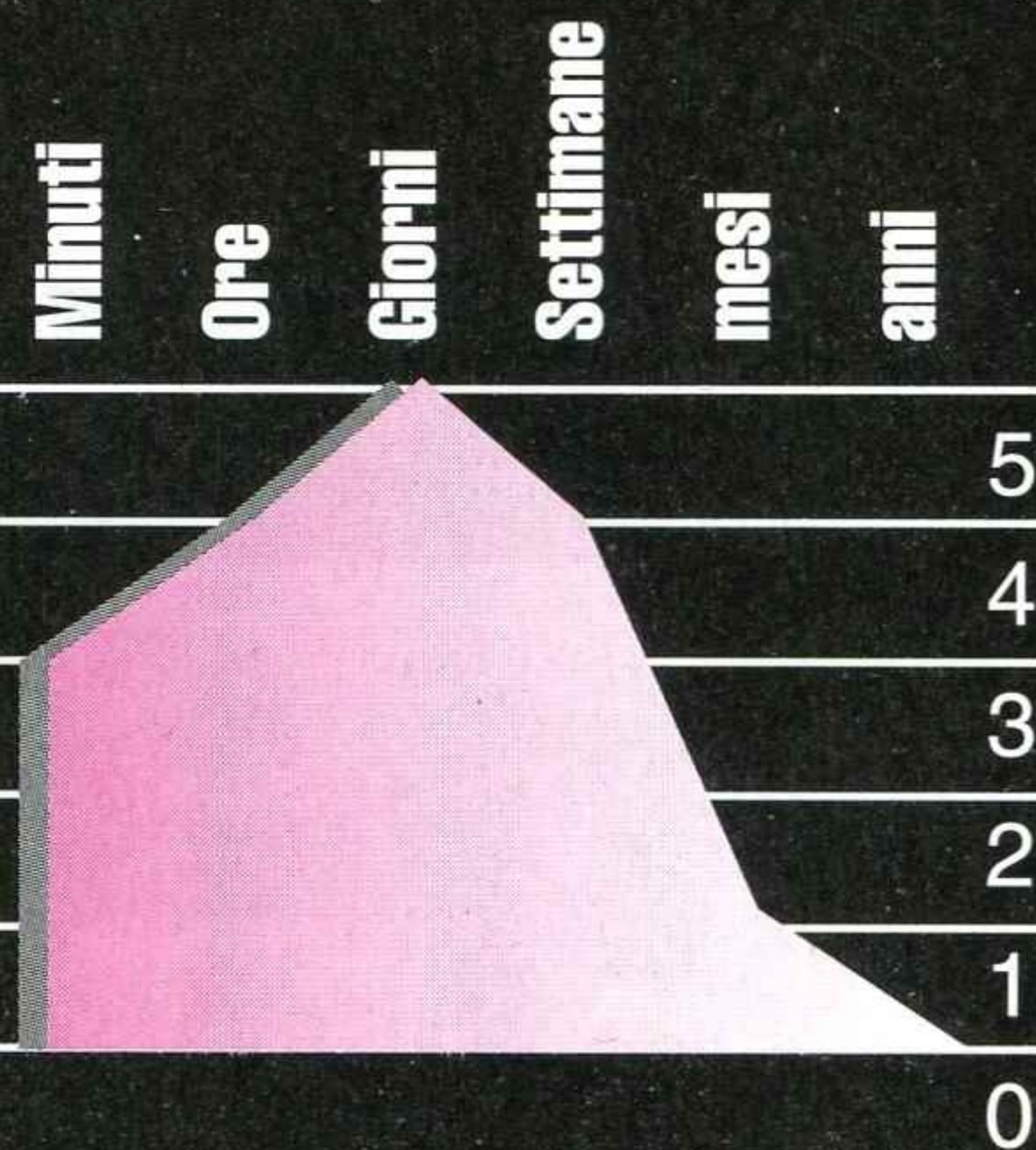
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Grafica ad alta risoluzione, sonoro, giocabile, fluido. Gli ingredienti dovrebbero esserci tutti ma manca qualcosa che mi faccia dire che questo gioco vale tutti i soldi che costa.

CURVA D'INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
mesi
anni

5
4
3
2
1
0

BENEATH A STEEL SKY

Un elicottero precipita in una città futuristica. A bordo c'è un passeggero speciale: Robert Foster, professione "Eroe temerario". Questo è solo l'inizio della nuova esaltante "adventure" della Sierra.

Finalmente l'ultima fatica della Revolution software è finita e Beneath a Steel Sky è una realtà. La Revolution software ha iniziato la sua attività tre anni fa sviluppando un nuovo sistema chiamato "Virtual Theatre" che avrebbe cambiato il mondo delle avventure grafiche. Con questo prodotto venne realizzato "Lure of Tempest" e il successo dello stesso convinse la Revolution a spingersi ancora più in alto. Nacque così dopo 2 anni di duro lavoro e una collaborazione con il fumettista Dave Gibbons "Beneath a Steel Sky". Ma veniamo ora al gioco vero e proprio: con mio grande piacere ho potuto constatare che il manuale e il gioco sono in italiano, cosa molto importante per chi non conosce l' inglese, e che supporta la sound blaster. Dopo una lunga installazione - ben 6 dischetti ad alta densità - si comincia a giocare. Beneath a Steel Sky è un tipico adventure, avete la possibilità di raccogliere oggetti e inserirli nel vostro inventario, di interagire con essi o con altri che troverete durante il percorso. La grafica è molto ben curata e ricorda Space Quest V della Sierra, anche il sonoro è buono e coinvolge il giocatore. Il gioco incomincia con una panoramica di una futuristica città, con palazzi altissimi e veicoli in movimento; all' improvviso arriva un elicottero, ed ecco apparire il nostro eroe nei panni di Robert Foster, ma non siete alla guida del mezzo come potrete pensare: siete prigioniero e vi stanno portando a Union City. Improvvisamente una strana interferenza danneggia l'elicottero su cui vi trovate e precipitate sulla città. Nell'impatto restate illesi; ne approfittate per fuggire ed entrate in una fabbrica di componenti meccaniche. Da questo momento iniziate a interagire con Robert, nel vostro inventario avete solo una scheda madre chiamato Joey, che si rivelerà estremamente utile. Dopo aver superato l'ostacolo della guardia che piantona la

Una grafica molto curata che ricorda da vicino Space Quest V

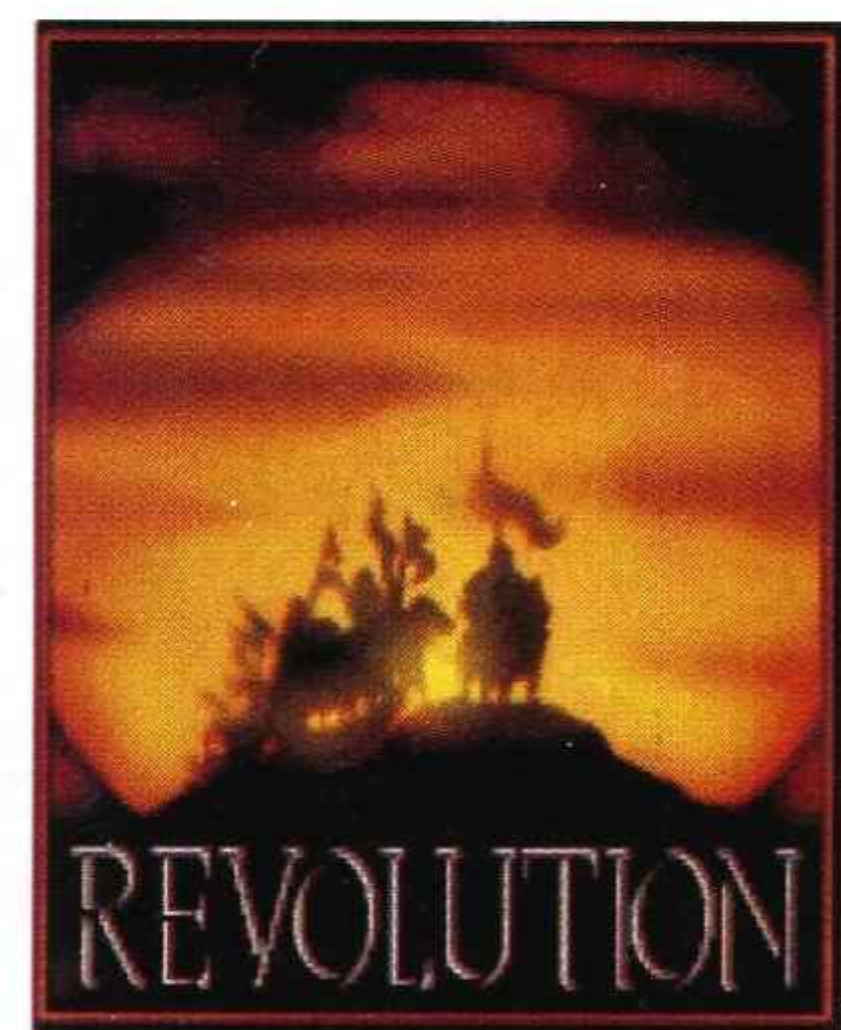
L'interno della fabbrica di ricambi meccanici dove Robert Foster si rifugia dopo la caduta dell'elicottero.

Un'avventura coinvolgente e ricca di colpi di scena

porta, vi dirigete in una stanza adiacente e, inserendo la scheda madre all' interno di un vecchio aspirapolvere, date vita a Joey, il vostro inseparabile amico, che invece di essere contento di vedervi sembra alquanto adirato per essere stato trasformato in un aspirapolvere usato. Cliccando su Joey potete parlare con lui selezionando una delle domande fatte e ottenere consigli utili, allo

Documento ID

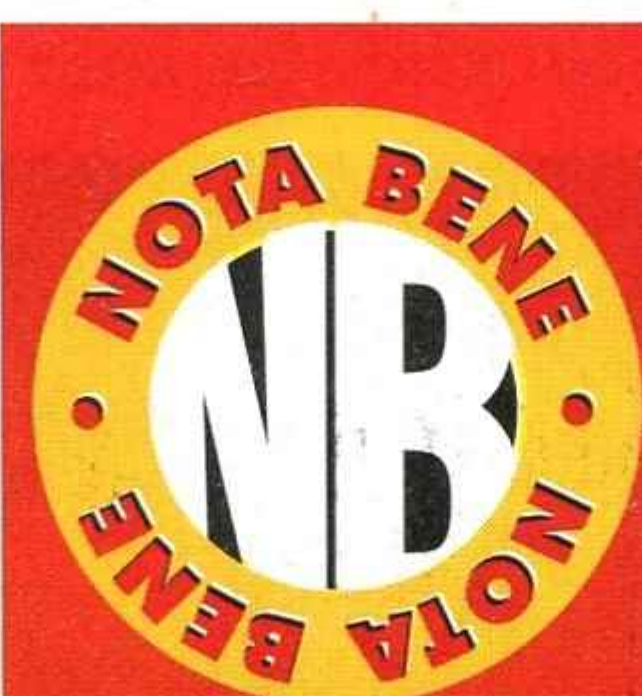
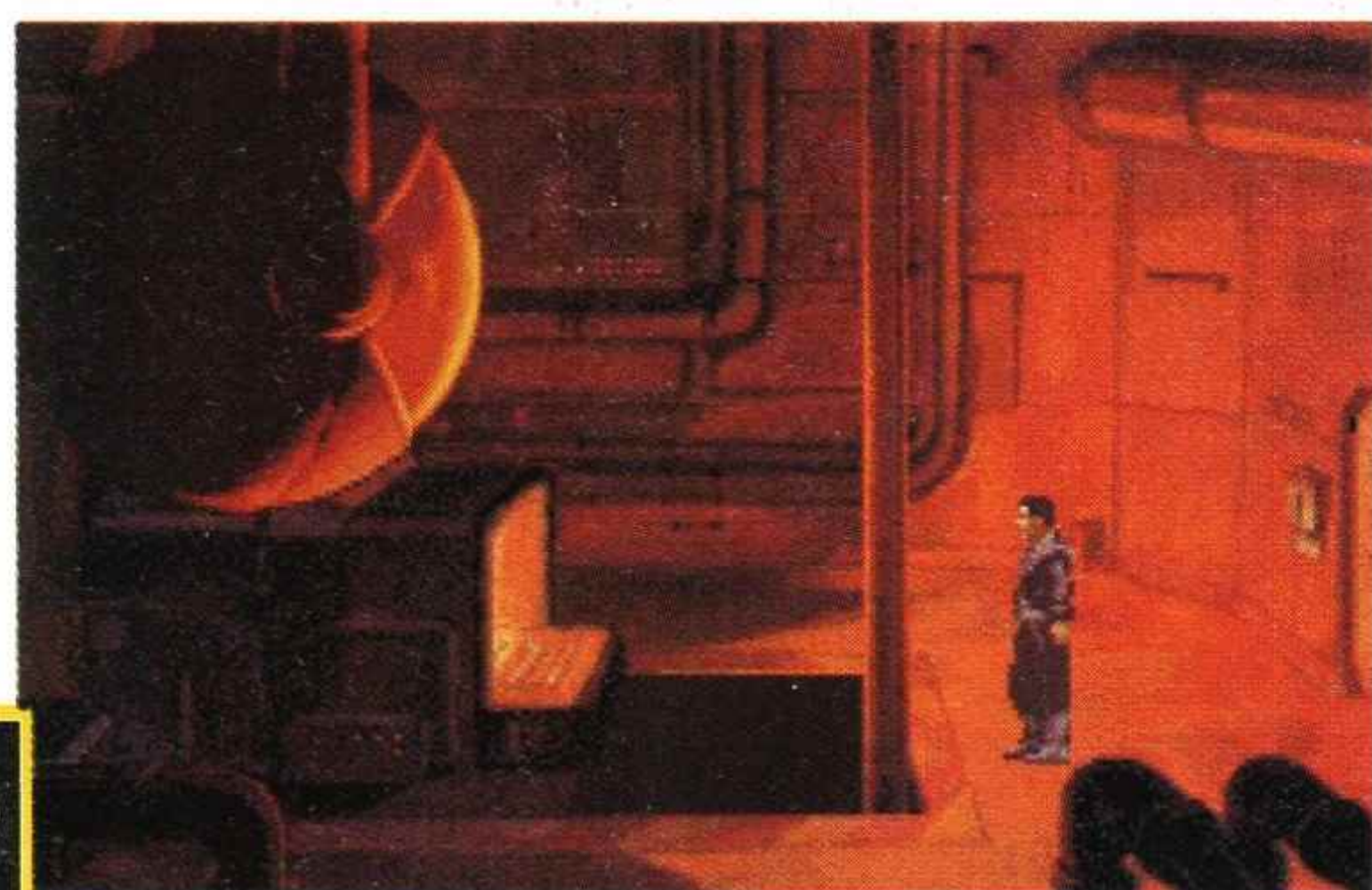
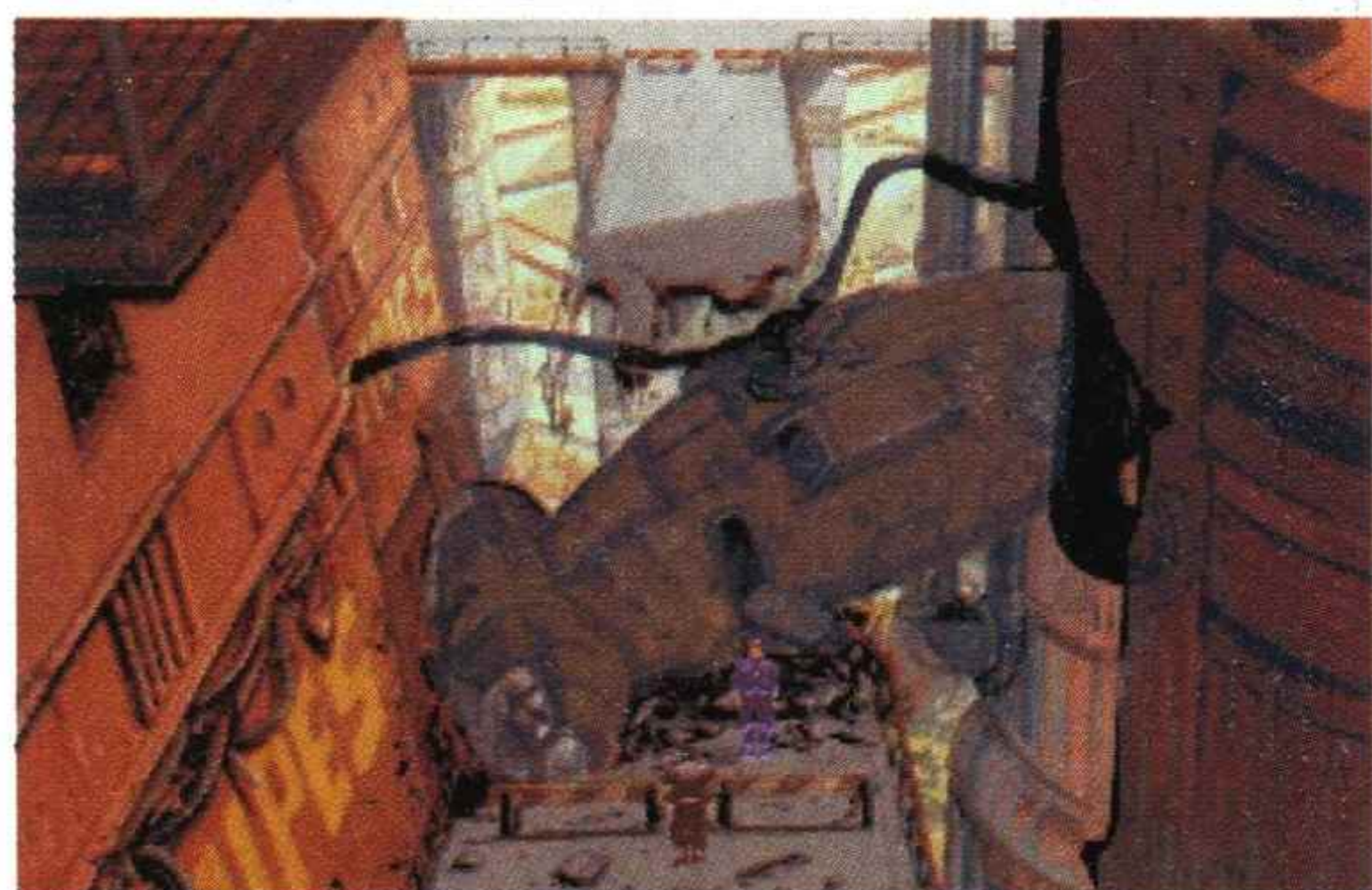
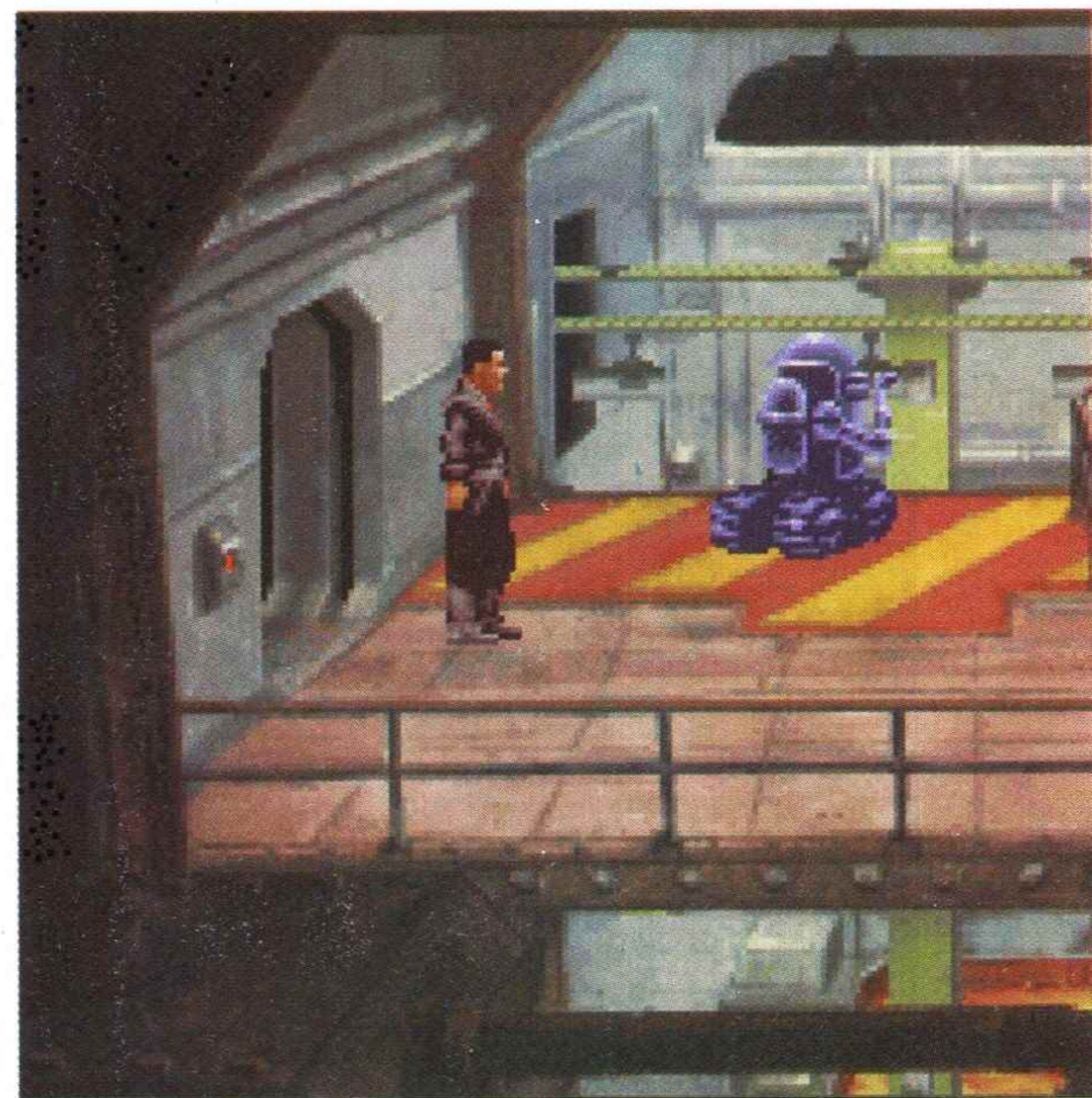
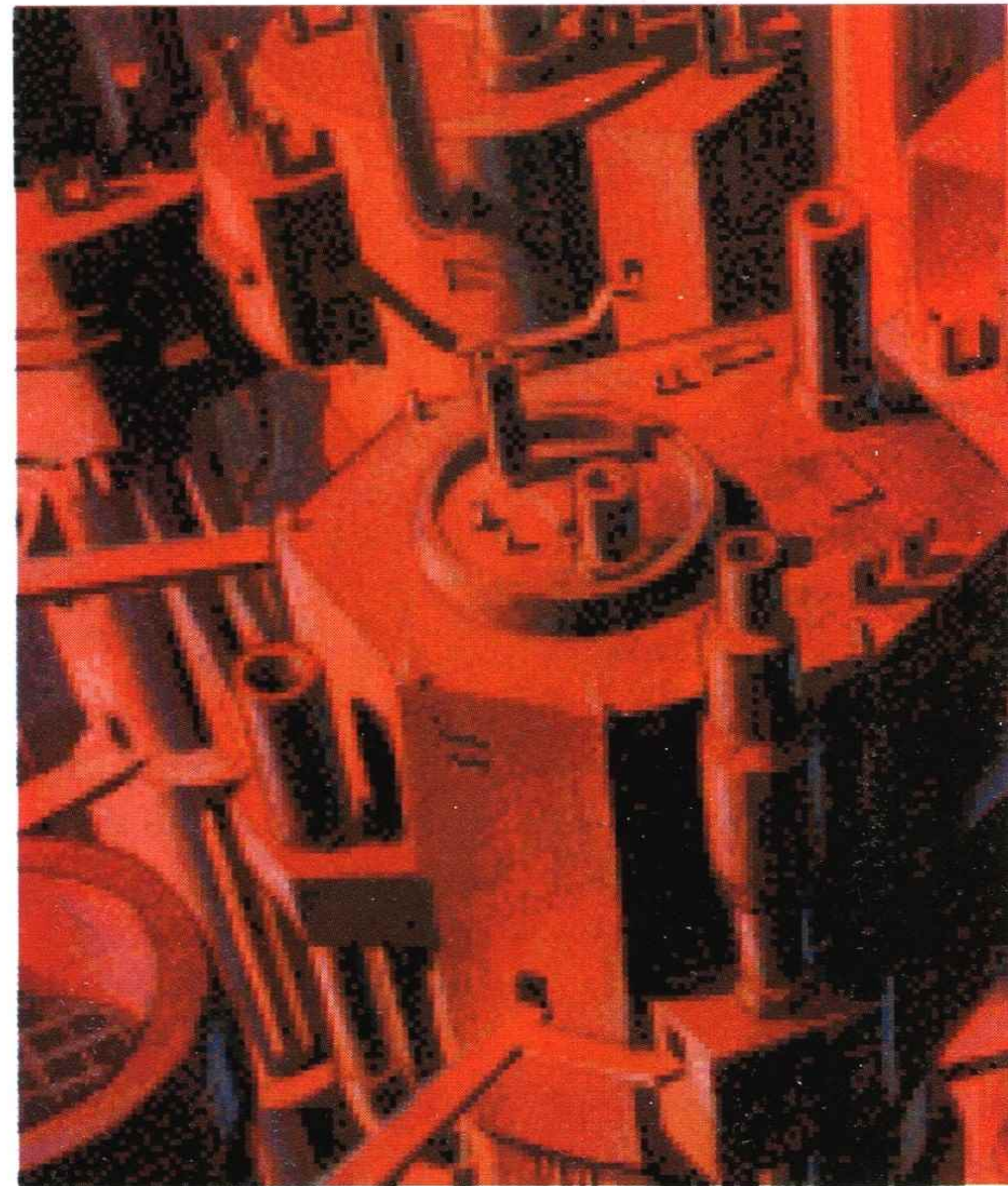
A lato: la barra degli strumenti che vi permette di interagire con la storia.
Sotto: la fase iniziale con l'elicottero in difficoltà.

REVOLUTION

stesso modo potete interagire con gli altri personaggi che incontrerete durante il gioco. Joey vi dice che vi trovate al trentesimo livello e che l'unico modo per fuggire è arrivare al livello zero. Poco più avanti incontrate Hobbins, un operaio, che vi spiega che l'unico modo per raggiungere il livello zero è l'ascensore, ma le guardie hanno tolto l'energia, mentre l'altra via è ostruita dal rottame dell'elicottero con cui siete precipitati. Hobbins vi spiega che la città è dominata dal Consiglio, a cui fa capo LINC, un mega computer collegato a tutto e che le cose andavano meglio quando la città era ancora gestita da persone e non da una macchina. I terminali di LINC sono un po' ovunque e se trovate la tessera magnetica vi potete accedere anche voi: ma torniamo a Hobbins, che vi dice anche che il

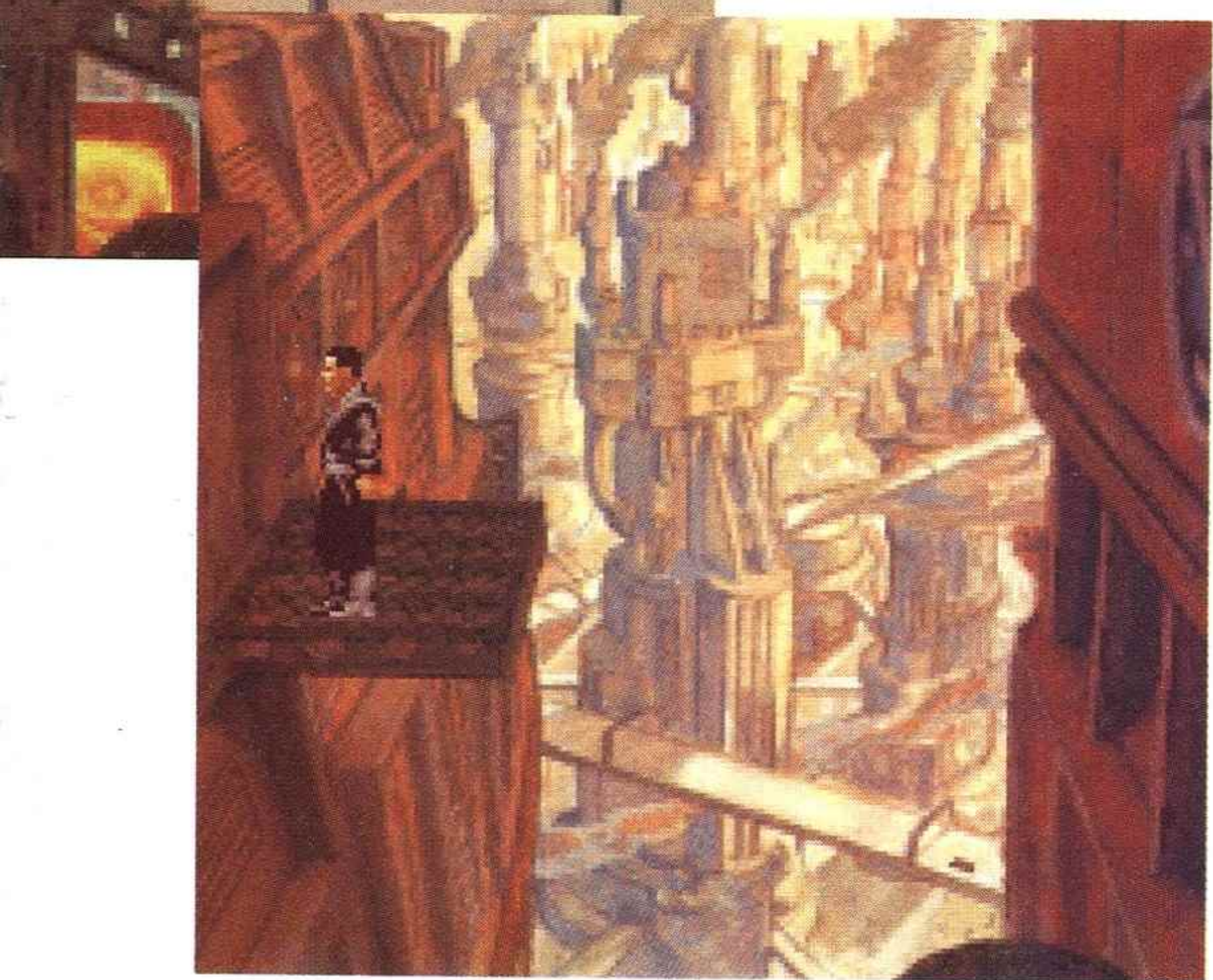
Sto ricevendo una
strana INTERFERENZA,
signore?

comandante delle guardie è il temibile Reich. Girovagate ancora nella fabbrica e dopo aver riparato un robot trasportatore riuscite a scendere nel livello inferiore, una specie di fonderia, dove vengono fusi i vari rottami. Un grosso occhio telecamera vi osserva dall'alto, ad un tratto, dopo aver aperto la porta, vi trovate di fronte al comandante Reich in persona, che vi punta contro una pistola a raggi e vi chiama Overmann, ma, quando Reich sta per premere il grilletto, un raggio laser parte dalla telecamera e divide letteralmente in due Reich. Siete salvo, ma chi vi ha salvato..., e chi è questo Overmann, è stato forse lo stesso LINC a salvarvi? Se sì perché? Ora avete la possibilità di prendere il posto di Reich rubandogli la tessera magnetica e a questo punto... non volete mica che vi finisca il gioco e vi sveli i perché di questo e quello? Un altro aiuto ve lo può dare il manuale che trovate all'interno della confezione del gioco, senza il quale è praticamente impossibile andare avanti. Questo manuale non è altro che un dossier del comandante Reich e contiene la scheda personale di vari personaggi, che incontrerete durante lo svolgersi del gioco. In definitiva posso dire che Beneath a Steel Sky è un ottimo adventure dove la grafica scorre fluida e il sonoro è appropriato alle varie situazioni, peccato per l'interattività con gli oggetti, dove il metodo della Sierra è molto più funzionale. Infatti in Beneath a Steel Sky con il pulsante sinistro

Come ambientazioni ricorda da vicino "Blade Runner"...

NOTA BENE NB

Beneath a Steel Sky è un "adventure" giocabilissimo, che propone un'ambientazione di sicuro impatto e molto curata nei dettagli. E' sicuramente uno dei titoli più innovativi del suo genere, che si avvale, tra l'altro, di un sistema di animazione molto avanzato: il "Virtual Theatre". Graficamente presenta delle forti similitudini con Space Quest V, mentre a livello di giocabilità ricalca un altro titolo della Sierra: Lure of Tempest, pur presentando miglioramenti sostanziali.

BENEATH A STEEL SKY

La missione di Robert Foster è semplice, si fa per dire, deve disattivare un mega computer con una sigla sinistra: linc.

del mouse ci si muove o si guarda un oggetto, mentre per interagire con esso è necessario premere il tasto destro, negli adventure della Sierra, invece, con il tasto sinistro del mouse si esegue un'azione mentre con il destro si cambia l' icona in un occhio che serve per guardare, una mano per prendere un oggetto e così via, in modo da dare al giocatore un' interfaccia più intuitiva.

Riccardo Giletta

Genere: Avventura
Casa: Virgin
Sviluppatore: Revolution

Pro

Buona la grafica. Divertente la storia. Longevo.

Contro

Interfaccia utente migliorabile. Sonoro migliorabile.

PC

Per giocare a Beneath a Steel Sky è necessario almeno un 386 con 2 Mb di RAM e 550 Kb di memoria di base libera, chiaramente se si possiede un 486 con 4 Mb di RAM il caricamento delle schermate quando si passa da una stanza all'altra è decisamente più veloce. Il programma si installa sul disco fisso e occupa circa 10 Mb di spazio, è necessario il mouse, e sono supportate le schede sonore Adlib, Soundblaster e Roland.

K VOTO
870

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

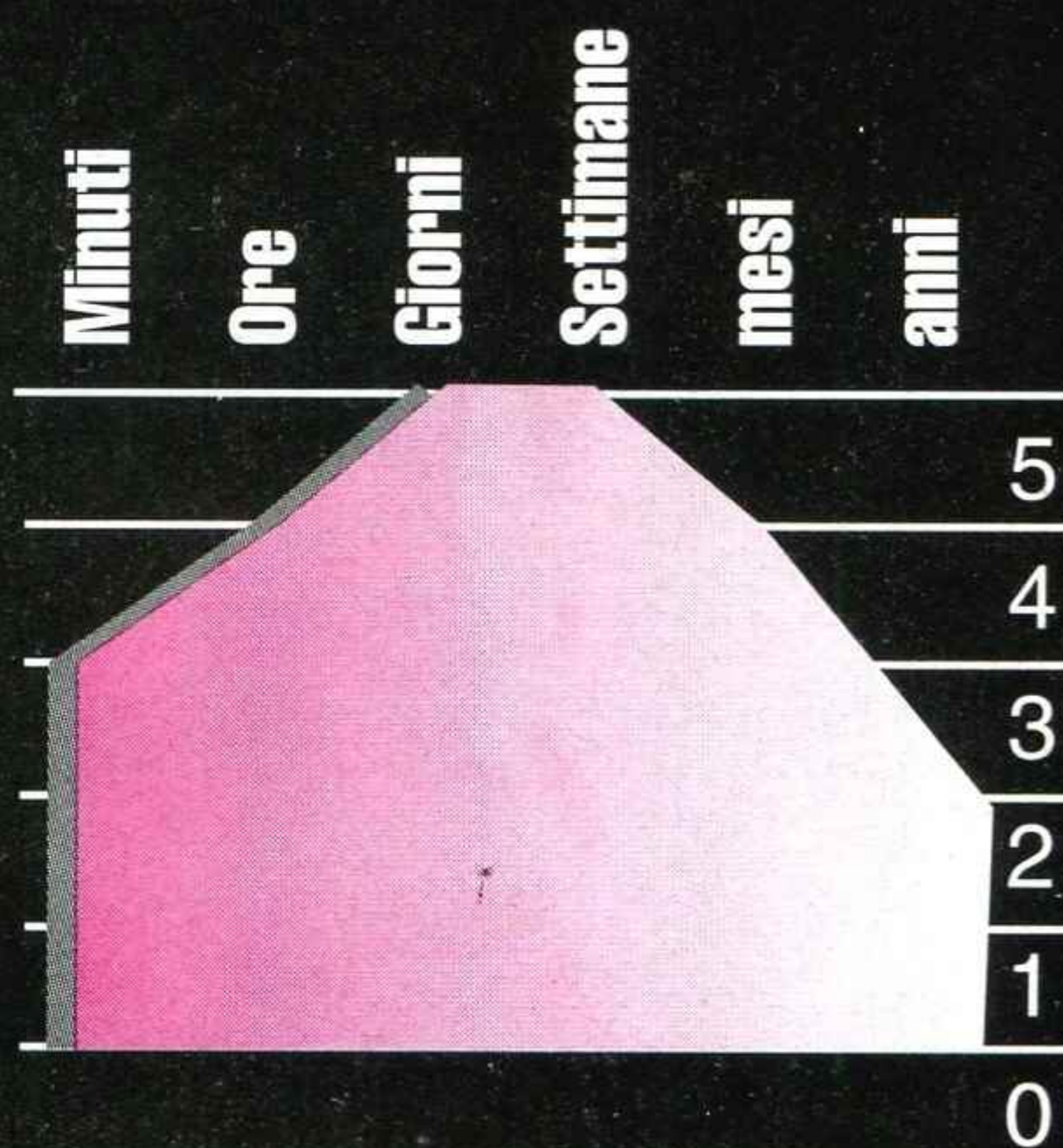
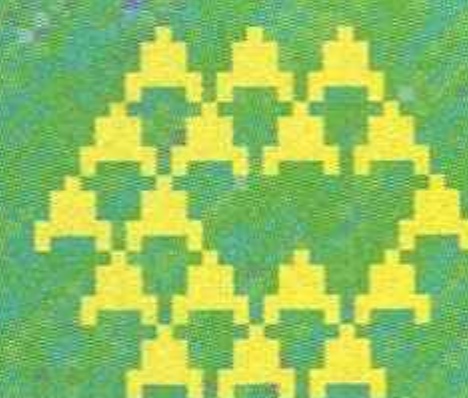
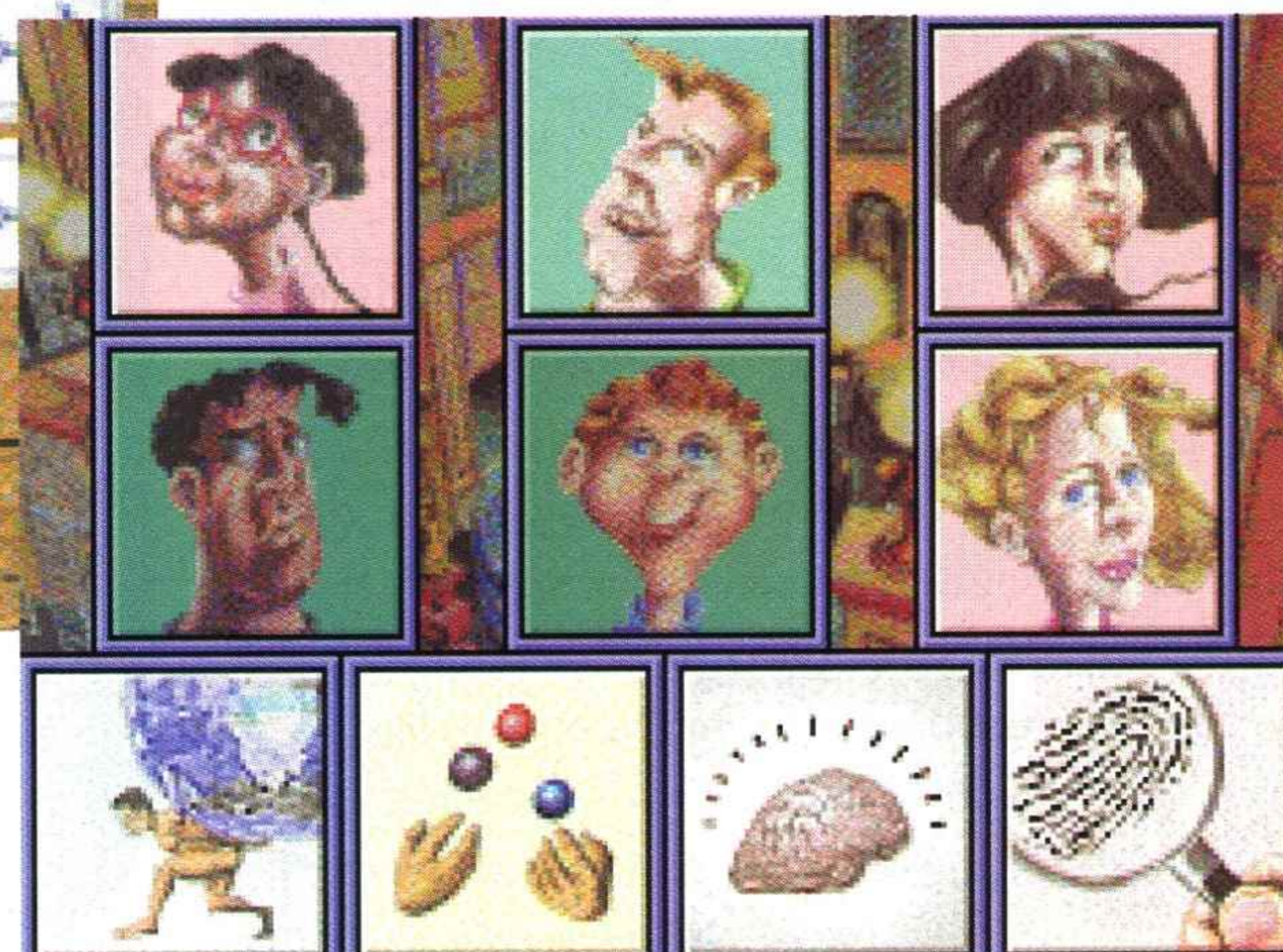
La Revolution ha migliorato molto il suo primo prodotto "Lure of Tempest" e con questo innovativo sistema "Virtual Theatre" ha creato un'avventura molto giocabile e divertente. Si passa da una schermata all'altra abbastanza velocemente e i personaggi scorrono molto fluidamente sullo schermo. Ottima anche la storia dell'avventura e l'interesse che suscita, ricorda molto le avventure della Sierra tipo Space Quest V. L' unico neo è un'interfaccia non molto innovativa e sicuramente migliorabile.

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni

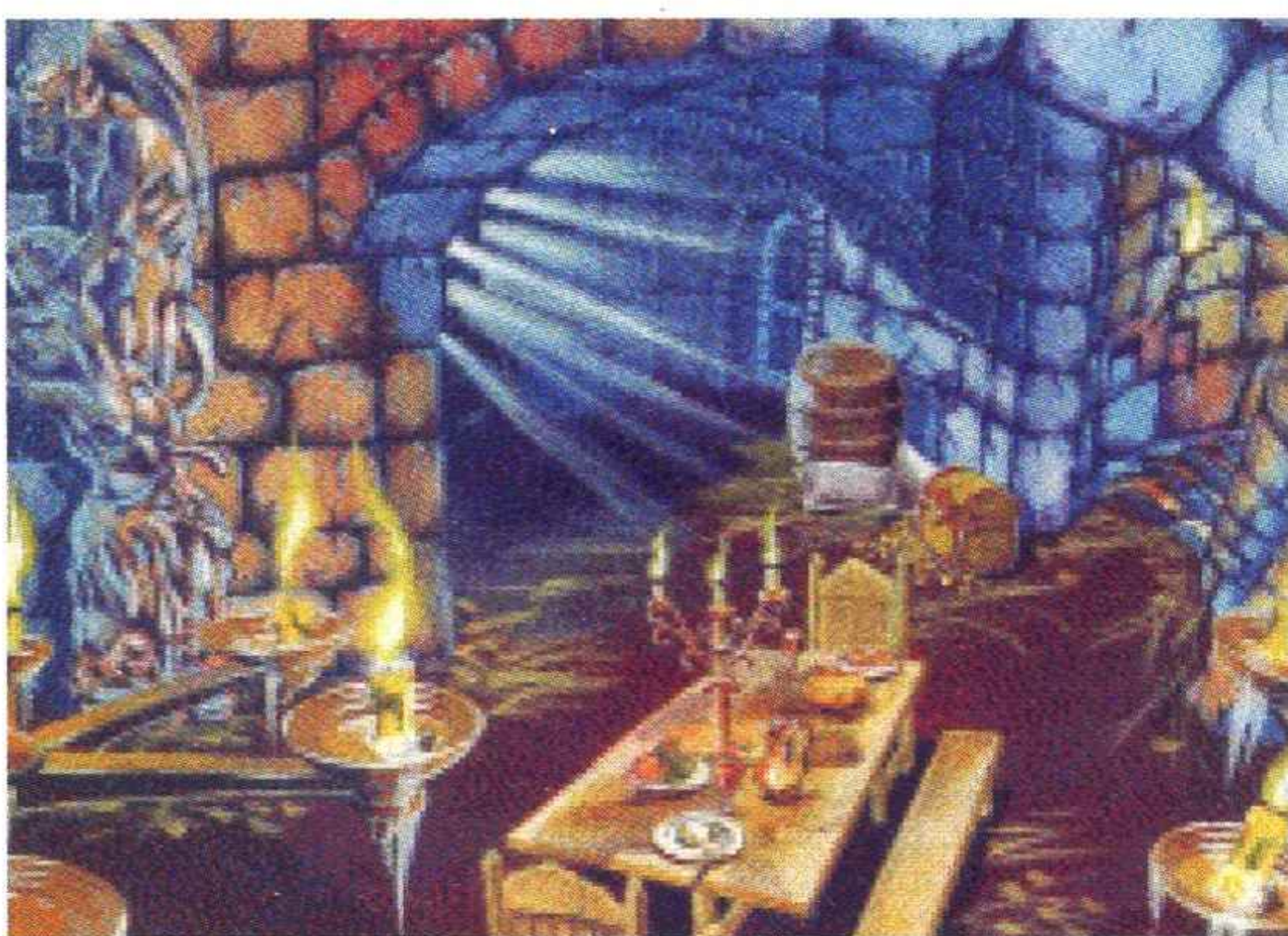
5 4 3 2 1 0

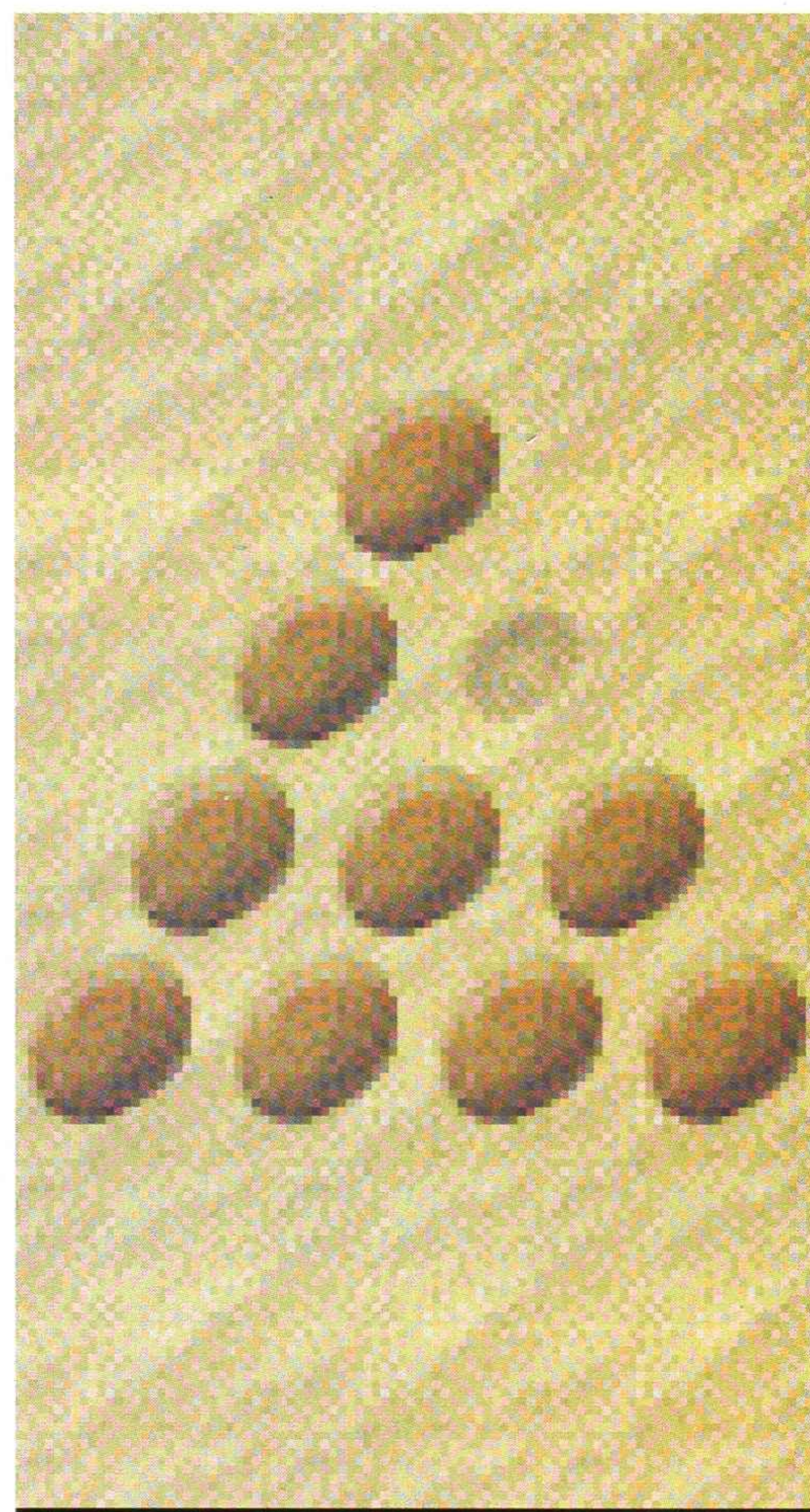
CRYSTAL MAZE

Ovvero la trasformazione in PC dell'omonimo programma televisivo trasmesso in USA da Channel 4. Se siete appassionati di rompicapo "enigmistici" è proprio il gioco che fa per voi!

Nel 1990, grazie ad un'idea di Jacques Antoine, compare nel palinsesto televisivo di CHANNEL 4, negli States, un'interessante trasmissione che ha poi avuto molto successo. "THE CRYSTAL MAZE", così si chiamava lo show televisivo, proponeva agli spettatori di assistere alle peripezie di un team di sei persone immerse in un mondo fantastico diviso in quattro zone: Azteca, Oceanica, Futuristica e Medioevale. L'atmosfera e il coinvolgimento creati dal programma TV non sono stati trasportati con successo in questo gioco per computer nonostante la presenza di numerosi rompicapo e "sfide avventurose". Il giocatore deve scegliere i membri del proprio team in una rosa di dodici personaggi ognuno dei quali ha differenti abilità e debolezze, alcuni sono più bravi nelle prove di agilità e destrezza, altri in quelle intellettive e di intuizione. Scoprirete le loro caratteristiche tentando di superare le difficoltà celate nel labirinto di cristallo. Scelta la zona da cui partire, dovremo indicare quale tra i membri del nostro gruppo dovrà affrontare una delle tre prove (scelte tra prova di forza, di intelligenza, di destrezza o misteriosa) che ci verranno proposte prima di passare a una nuova area. Ci capiterà di dover colpire con i quadrelli scagliati da una balestra, degli scudi in movimento che "occhieggiano" sui merli di un castello: il tempo e le munizioni a disposizione sono limitati e il puntamento, da effettuare con il mouse, è particolarmente difficoltoso. Un'altra occasione di dimostrare la nostra abilità ci verrà fornita da tre idoli in pietra, che aprono e chiudono la bocca ritmicamente; il nostro scopo è quello di nutrirli

Per costituire il "team vincente" potete scegliere tra ben 12 personaggi, ognuno con caratteristiche diverse.

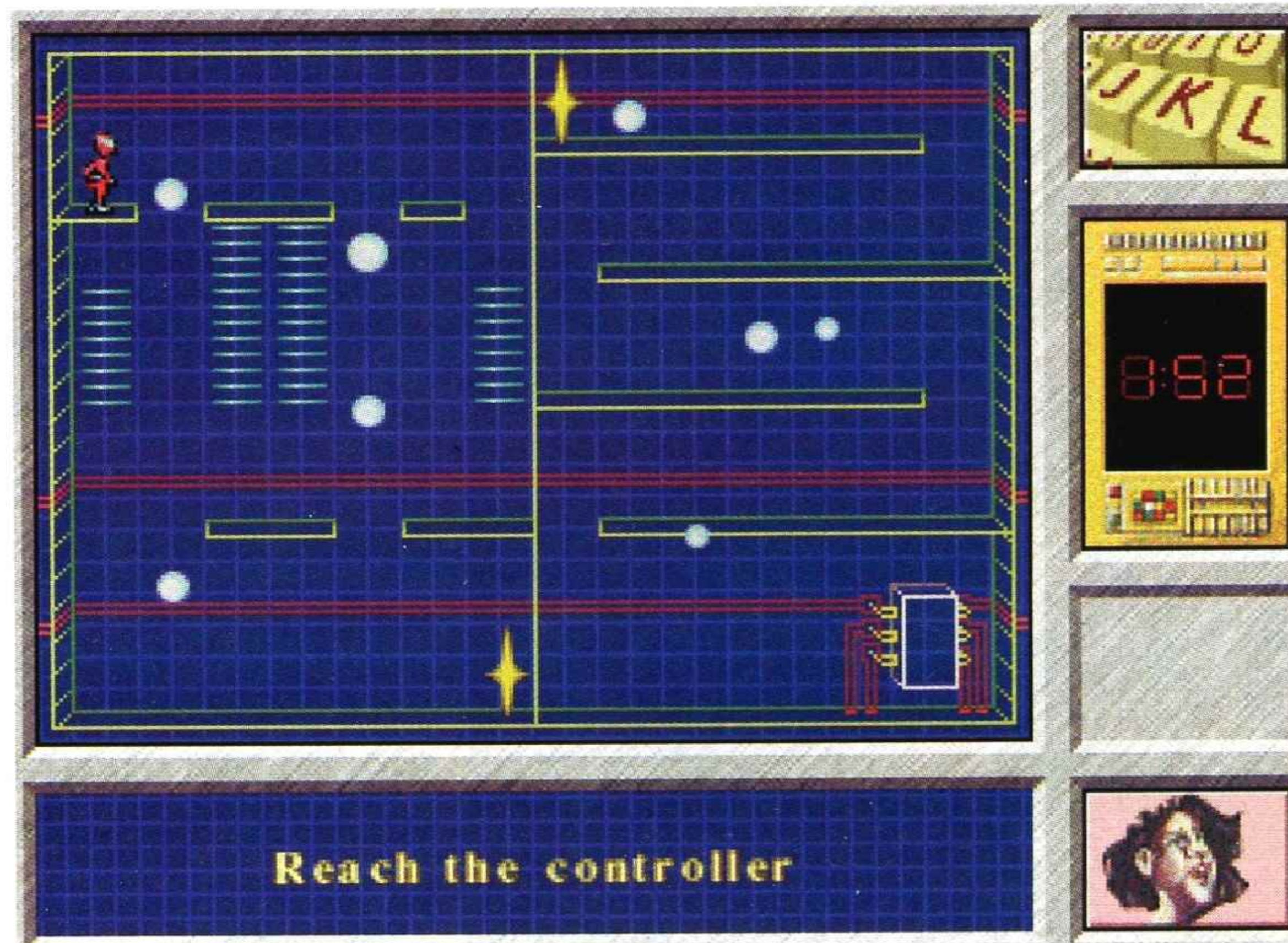
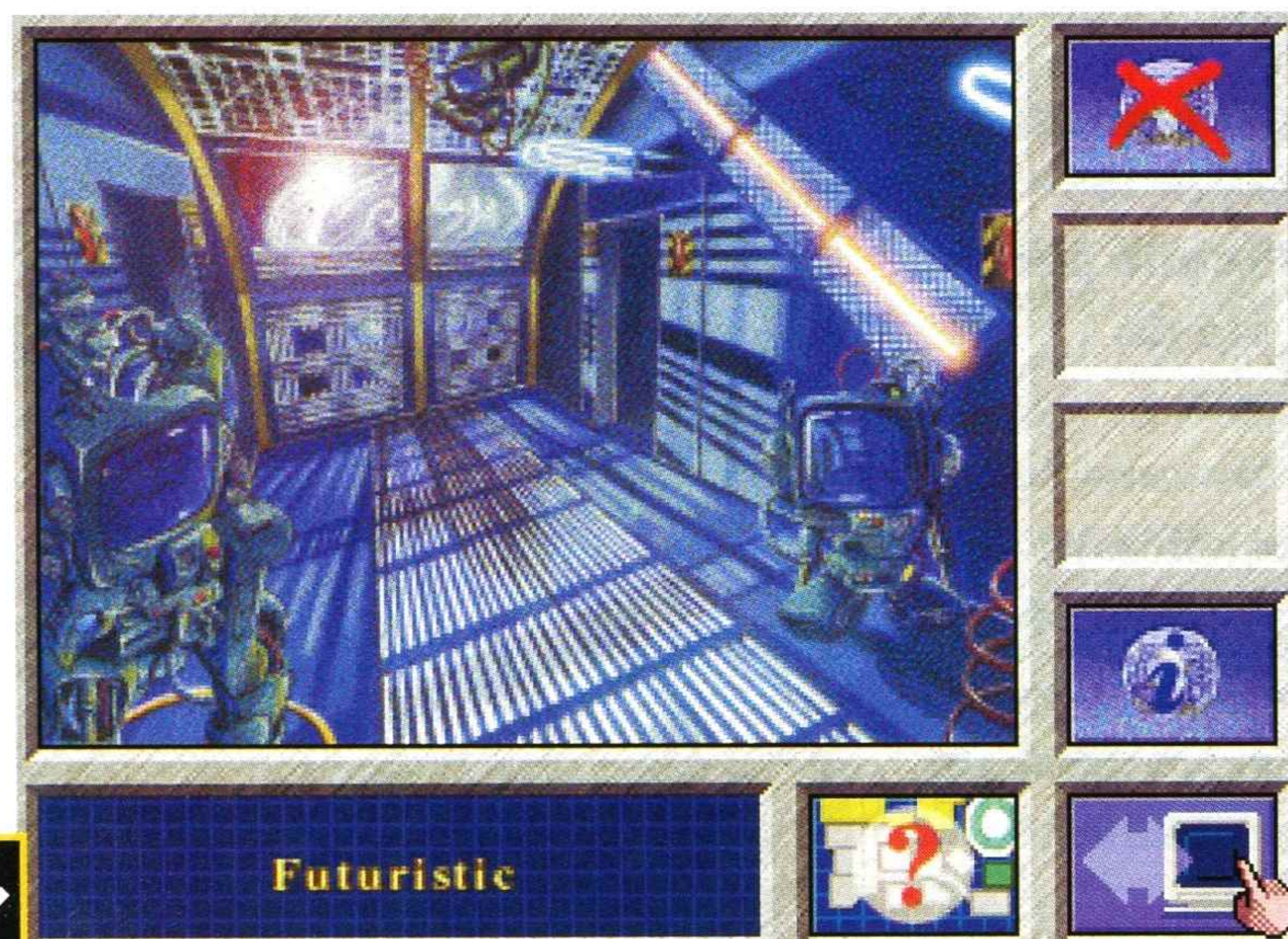
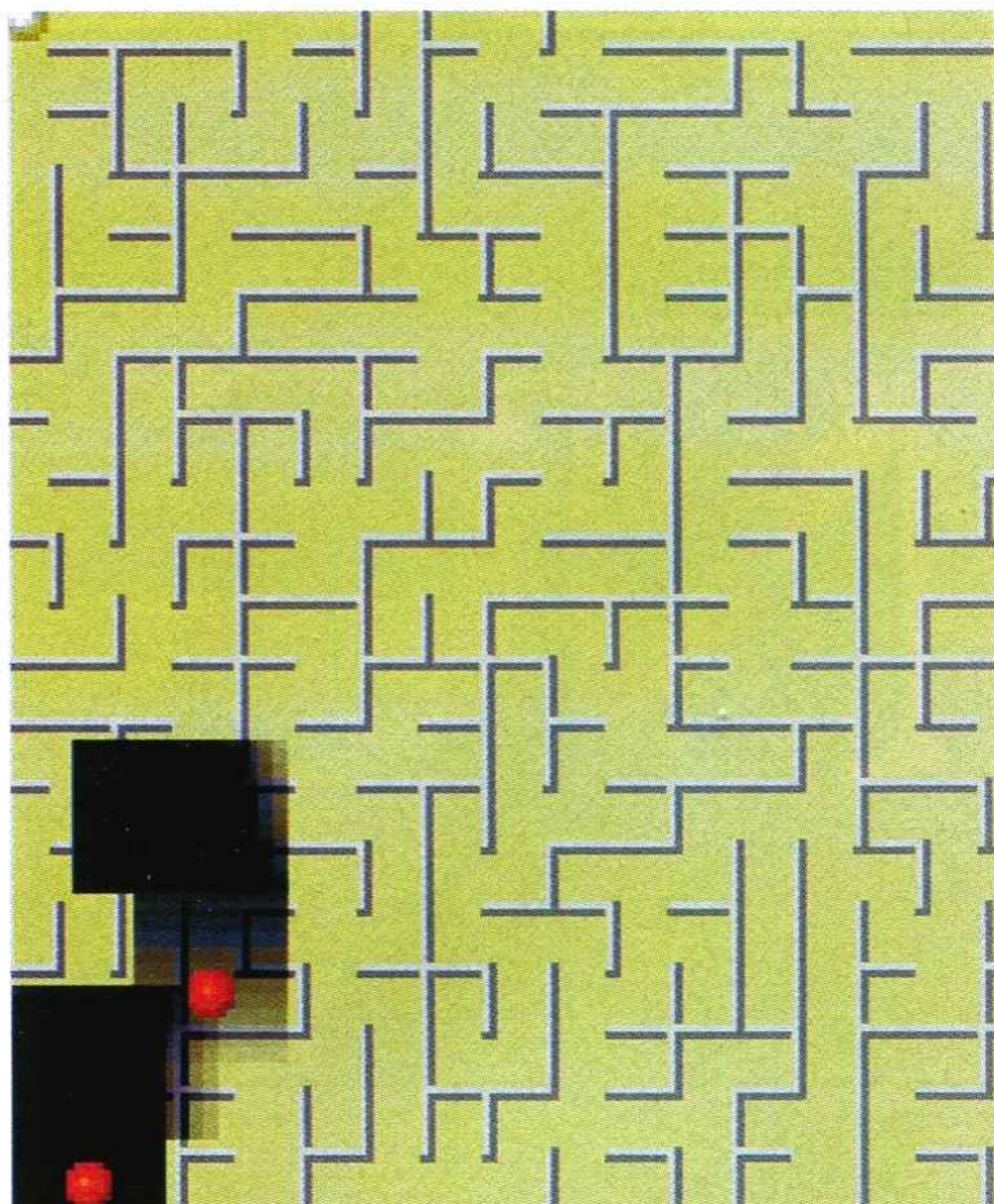
Uno dei tanti rompicapo che incontrerete nelle quattro sezioni di Crystal Maze: Atzeca, Oceanica, Futuristica, Medioevale.

E' più semplice imboccare un bambino capriccioso che posizionare lo scivolo...

con delle pietre che dovremo porgere loro tramite un lungo scivolo. Anche questa volta notiamo che è difficile posizionare lo scivolo rendendo sicuramente più semplice imboccare un bambino capriccioso piuttosto che queste divinità azteche. Decidiamo di cimentarci in una prova di forza: ci sembra di trovarci davanti a un giochino per C64 mal realizzato; in alto a sinistra vediamo un omino, con una tuta spaziale, disegnato in modo approssimativo, muoversi in quello che dovrebbe essere un castello, nel tentativo di raggiungere l'uscita. In pratica si tratta di una serie di piattaforme orizzontali, alla Donkey Kong, sulle quali strisciano dei serpenti multicolori, che dovremo evitare con un salto. L'animazione del personaggio è discutibile e fa pensare che l'azione si svolga a gravità zero. Tanto per non lasciare nulla di intentato, ci dedichiamo alla prova miste-

NOTA BENE

Crystal Maze è un gioco un po' atipico, che non ha riscontri e somiglianze precise con altri titoli, ricorda un po' Trivial Pursuit da PC, o comunque, trasposizioni di giochi che non nascono per la dimensione prettamente videoludica. Proprio per questa sua "stranezza" risulta difficile sia da giocare che da apprezzare. Probabilmente potrà trovare degli estimatori tra gli appassionati di enigmistica. Per tutti coloro che invece amano confrontarsi con giochi più immediati si tratta di un titolo da acquistare probabilmente con la dovuta cautela.

L'idea è molto originale, anche se CM è da consigliarsi solo agli appassionati del genere

riosa: una coloratissima immagine ben disegnata e stracolma di oggetti, che ricorda quelle delle riviste di enigmistica, fa bella mostra di sé sullo schermo. In basso possiamo leggere un gioco di parole in inglese che probabilmente fornisce l'indicazione di un oggetto da trovare. Ovviamente il tempo a nostra disposizione è limitato e a ogni tentativo sbagliato si decrementa velocemente. Quando superiamo una prova con successo veniamo premiati con un cristallo che ci sarà utile nella fase finale del gioco, oppure per liberare un elemento del nostro team, rimasto imprigionato dallo scadere del tempo durante uno dei test. Dopo essere passati in tutte e quattro le zone accederemo alla

Spesso le affinità delle prove proposte da Crystal Maze con i giochi di enigmistica risultano fin troppo evidenti.

Non poteva certo mancare il caro buon vecchio labirinto.

Crystal Dome, dove ognuno dei membri della nostra squadra, non ancora intrappolato, tenterà di prendere dei lingotti d'oro che fluttuano all'interno di una cupola insieme ad altri in argento (ogni volta che per errore prendiamo uno di questi ultimi ce ne viene sottratto uno d'oro). Anche quest'ultima parte del gioco è decisamente deludente: la scena è composta da un mirino al centro dello schermo che dobbiamo far collimare con i lingotti che sfrecciano a velocità incredibile da tutte le parti; ci si ritrova a muovere freneticamente il mouse cliccando a casaccio mentre i secondi scorrono inesorabili. L'ultima schermata ci informa sulla quantità di lingotti conquistati e ci invita a scrivere il nostro nome nella classifica del gioco.
Questo titolo avrebbe potuto essere decisamente migliore, in quanto si basa su un'idea originale e presenta una grossa varietà di situazioni; peccato difetti sia dal punto di vista grafico che sonoro. Le sezioni arcade sono da dimenticare e dimostrano quanto poco interesse abbiano avuto i programmatori nel rendere questo gioco appetibile al pubblico.
Crystal Maze nel complesso manca di spessore: i vari giochi a cui dovrete partecipare sono semplicissimi (avete presente i giochi "Simon" e "Memory" della Ravensburger?); per inserire dei rompicapo avrebbero certamente potuto escogitare qualcosa di più originale e coinvolgente. Se amate un genere di giochi che contengono elementi diversi fra di loro, sezioni in cui dovete risolvere degli enigmi e altre, all' interno, piene di luoghi da esplorare, con mostri, trappole, tesori, non posso che consigliarvi di comprare qualcos'altro.

Davide Puntel

Genere: Rompicapo
Casa: Sherton Software Limited and Digital Jellyfish Design
Sviluppatore: Interno

Pro

Idea originale.

Contro

**Sezioni arcade da dimenticare.
I rompicapo sono scontati o sono impossibili.
Giocabilità molto bassa.
Ripetitività dell'azione.**

PC

Per girare The Crystal Maze richiede un Personal Computer 386 o superiore con 2 Mb di memoria RAM, 2 Mb di spazio libero sul vostro Hard Disk, una scheda audio Sound Blaster o compatibile ed una VGA.

K VOTO 550

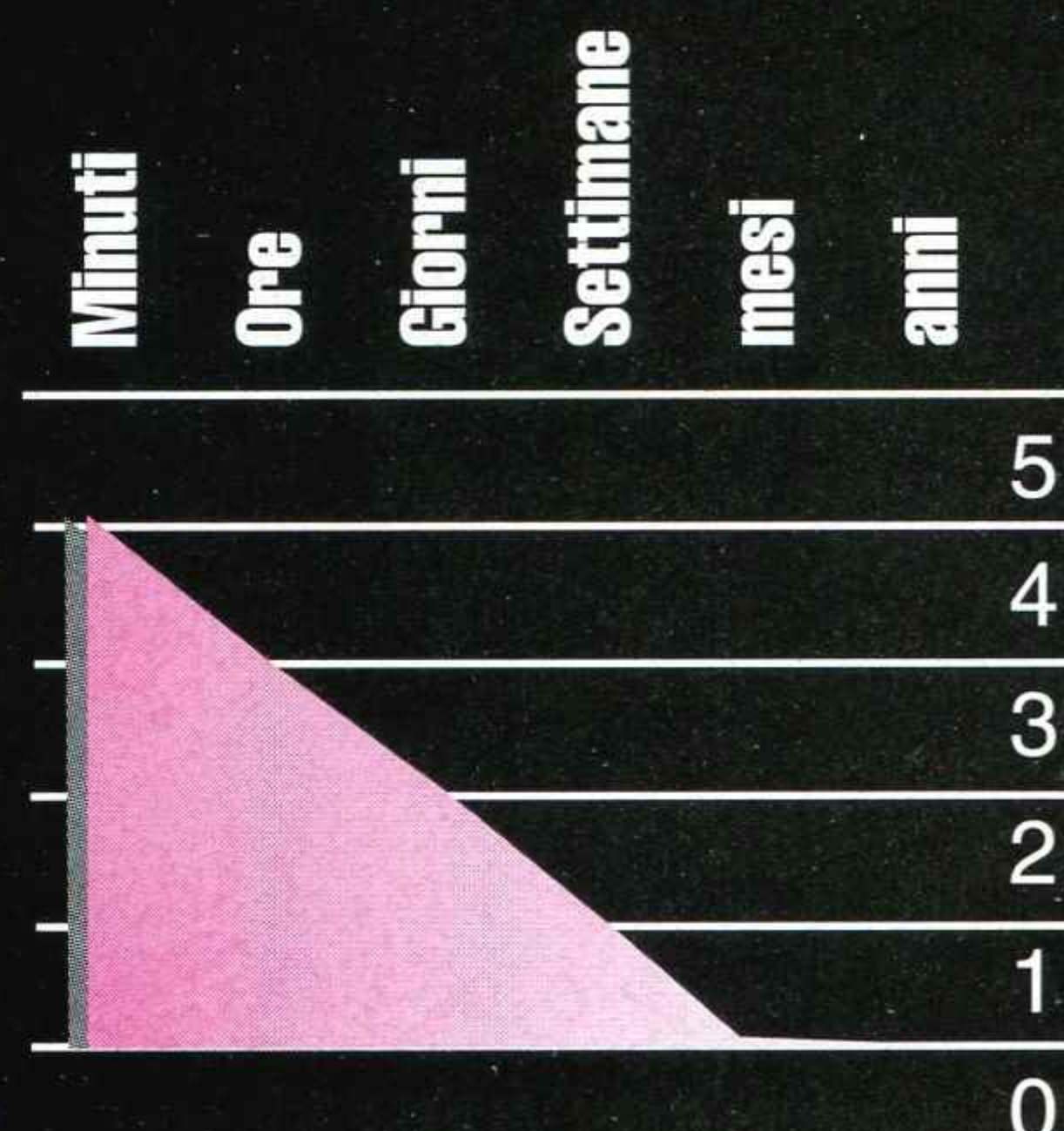
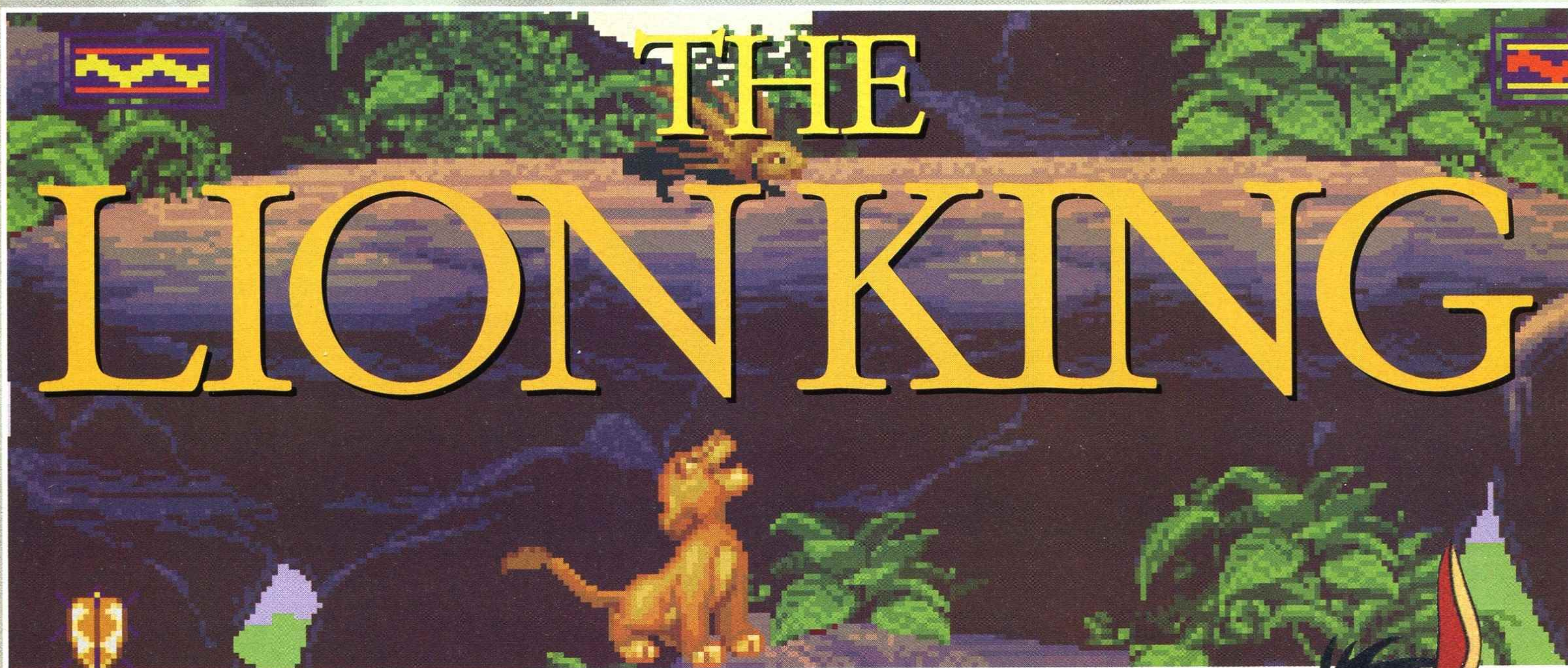
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

L'idea di partenza era buona, un gruppo di persone che devono affrontare difficoltà e peripezie di ogni tipo sullo stile dei racconti fantasy, peccato che la realizzazione risulti piuttosto scadente. Le sezioni arcade sembrano realizzate in maniera approssimativa e con il minimo sforzo, i rompicapo sono scontati, e la fase finale del gioco è una vera e propria goccia che fa traboccare il vaso.

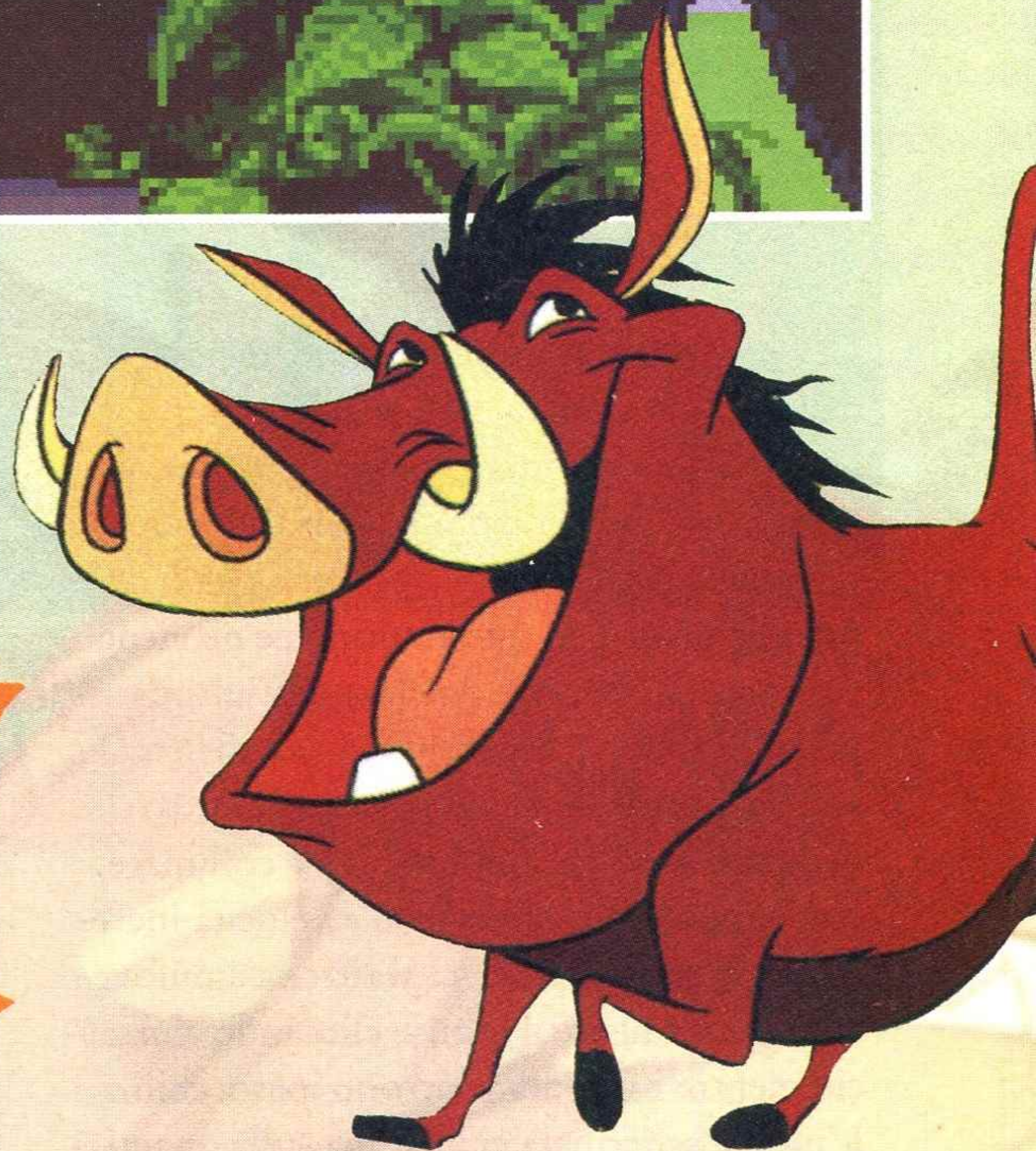
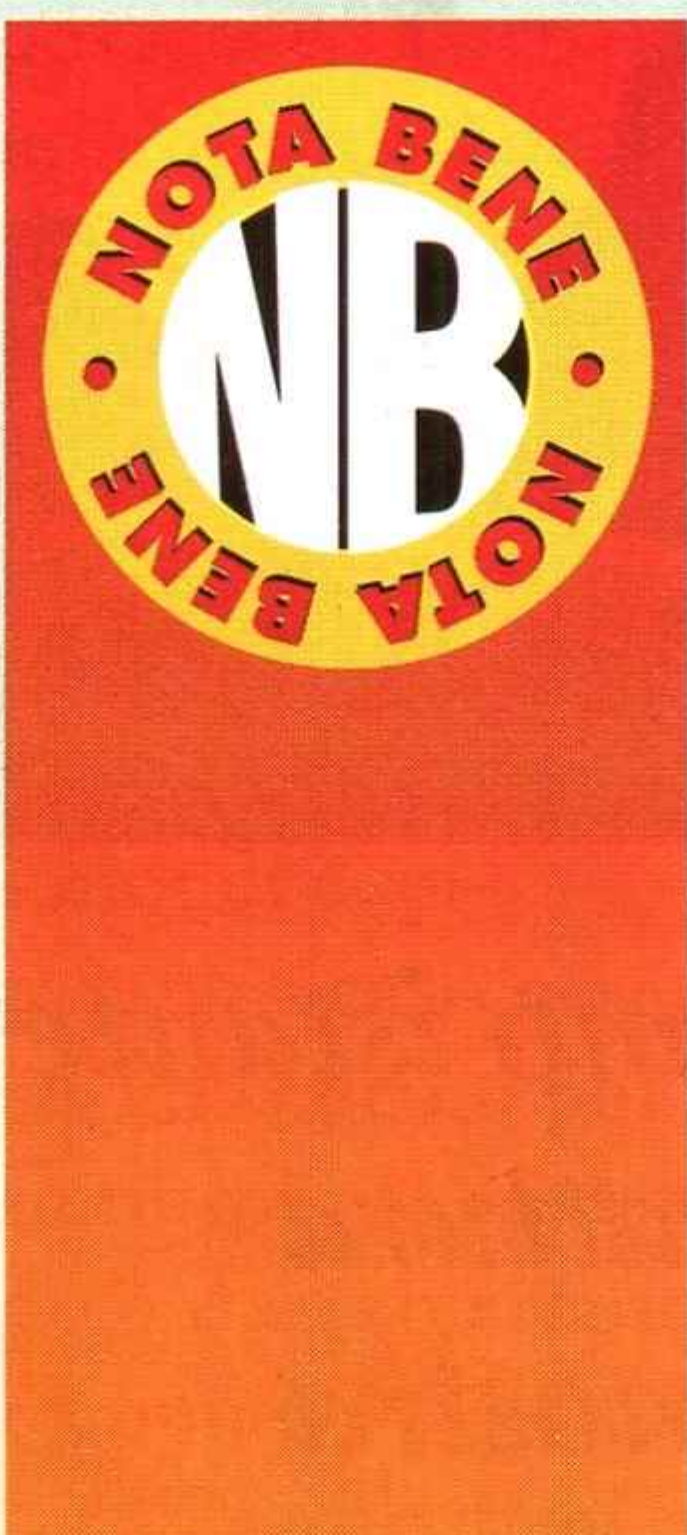
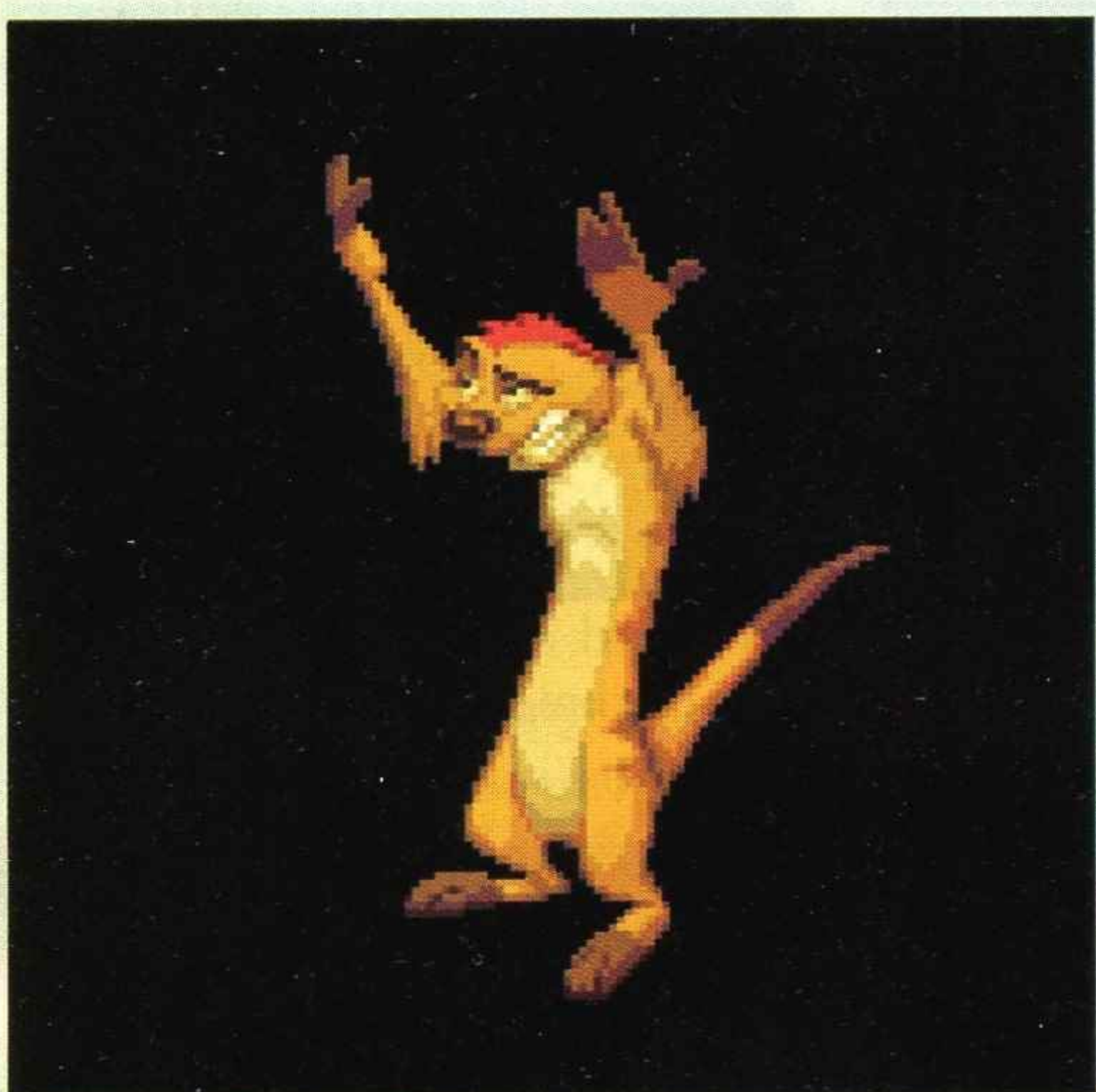
CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

THE LION KING

The Lion King, dopo avere trionfalmente esordito su console, approda finalmente in versione PC. La grafica è veramente impressionante e anche il sonoro è all'altezza della situazione: dunque non resta che calarsi nei panni di Simba e iniziare questo avvincente "platform".

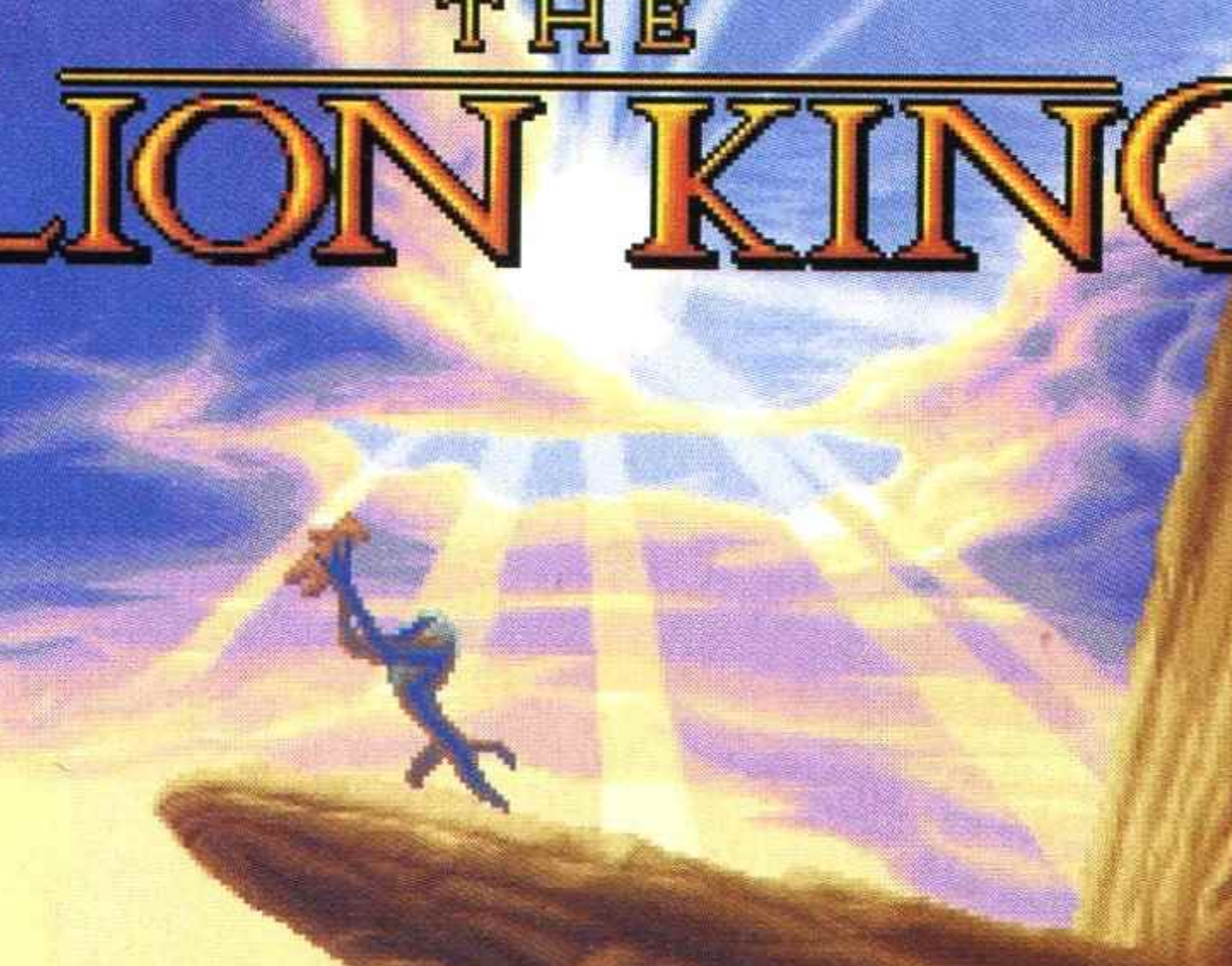
In tanti, fra artisti e tecnici, hanno lavorato al progetto "Il Re Leone", il trentaduesimo cartoon della Disney, uscito in tutti i cinema per Natale. Si narra la commovente saga del leoncino Simba che viene tradito nei suoi affetti, perdendo in un colpo solo, per mano del perfido zio Scar, il padre Mufasa e la fiducia in sé stesso. Per realizzare questo capolavoro sono state impiegate seicento persone divise fra artisti, animatori e tecnici, un milione di disegni, 1.197 fondali, 119.058 "cels" (i fogli trasparenti su cui sono disegnati i singoli personaggi).

NOTA BENE NB

Il Re Leone e un classico "platform" giocabilissimo e molto riuscito, che rappresenta nel suo genere un titolo di punta.
Quello che colpisce maggiormente è proprio la giocabilità accompagnata ad una grafica molto fluida, un connubio davvero difficile da incontrare. Se vi piacciono i giochi su piattaforma, allora sempre per restare in tema, vi consigliamo: Prince of Persia 1 e 2 e naturalmente Alladin, disponibile quest'ultimo in versione Amiga e, infine, Al-Qadim, un RPG ambientanto come Alladin nello scenario favolistico delle Mille e una Notte.

Simba si muove sullo schermo in modo credibile e fluido come un gattino giocherellone

Gli "attori" di un cartoon sono i supervisori dell'animazione, quegli animatori cioè, che curano ogni personaggio del film, donandogli un carattere, un modo di muoversi, una psicologia, insomma una personalità immediatamente identificabile.
Infatti in tutti i film animati della Disney le storie sono state interpretate da personaggi disegnati e animati in modo realistico; si

I SEGRETI DEL RE LEONE

Il Re Leone è il trentaduesimo lungometraggio della Disney, ma rispetto agli altri vanta alcuni primati assoluti. E' il primo lungometraggio in cui uno dei protagonisti muore in maniera violenta. Infatti, Mufasa, il sovrano della jungla, un leone saggio e affettuoso e padre del piccolo Simba, viene ucciso in un agguato ordito dal fratello malvagio, il perfido Scar. E' il prologo della storia, l'inizio delle peripezie del piccolo Simba, però la scena in cui Mufasa viene ucciso da una mandria di Gnu impazziti, non ha mancato di sollevare violente polemiche.
L'altro primato del Re Leone, è costituito dal fatto che si tratta del primo lungometraggio Disney interpretato esclusivamente da animali, anche se la vicenda ha sfaccettature decisamente umane.
Le cifre del Re Leone sono impressionanti. La lavorazione è durata ben tre anni e l'investimento è stato di ben 70 miliardi, una cifra che non ha nulla da invidiare ai budget stabiliti per i colossal con attori in carne ed ossa.
Grande, naturalmente, anche il successo: in soli tre mesi di programmazione negli Stati Uniti il Re Leone ha incassato 420 miliardi!

pensi che in questo caso i disegnatori hanno studiato con attenzione i movimenti di veri leoni per poi riprodurli il più fedelmente possibile. Questa attenzione dedicata all'animazione del personaggio viene utilizzata anche nella realizzazione del gioco: Simba si muove sullo schermo in modo credibile e fluido, imitando molto bene le movenze di un gattino giocherellone e curioso. Vediamo il nostro eroe che scorrazza allegramente nella foresta in compagnia di piccole creature che dovrà evitare o catturare; incontreremo camaleonti, istrici e scarabei blu mentre saltiamo da una rupe all' altra. Già dal primo istante Simba riesce ad accattivarsi tutta la nostra simpatia, infatti non ci dà l'impressione di essere un mucchietto di pixel colorati, ma un vispissimo cucciolotto che esplora il mondo per la prima volta. Lo vediamo scodinzolare, giocare con le farfalle, aggrapparsi alle rocce e rotolare sull'erba. Se poi premiamo il tasto Ctrl lo sentiremo sfoggiare il suo "imponente" miagolio utilizzato per spa-

Già dal primo istante Simba cattura tutta la nostra simpatia, infatti non ci dà l'impressione di essere solo un mucchietto di pixel

ventare i suoi piccoli "amici". Anche la colonna sonora è all' altezza delle animazioni, in puro stile Disney. Un gradevole motivetto ci accompagna nella nostra avventura e gli effetti sonori sono credibili e ben sincronizzati. Entriamo nel vivo dell'azione e guidiamo il futuro re della foresta nella sua avventura; cominciamo a scalare la montagna facendoci strada tra le creature che la abitano, indispettite dalla nostra intrusione. Simba però, non è certo tipo da farsi intimidire e, armato di tutto il suo coraggio, mette tutti al loro posto saltandogli addosso oppure spaventandoli con il suo "ruggito". Nel gioco c'è una grande cura per i particolari: saltando sugli alberi vedremo cadere le foglie, se ci lanciamo dall'alto vediamo il leoncino che precipita in posizione aereodinamica, con i peli mossi dal vento, se scendiamo da una discesa impervia lo vediamo rotolare agilmente per poi atterrare sulle quattro zampe come ogni felino degno di questo nome. Disseminati lungo la strada troveremo dei bonus che ci aiuteranno ad affrontare i pericoli. Giunti finalmente alla cima troviamo una sgradita sorpresa: una iena alleata con il perfido zio Scar, ci attende con intenzioni poco amichevoli. Si scatena allora una lotta furibonda che Simba riuscirà a vincere soltanto con il nostro aiuto, vedremo così la iena ritirarsi ansimante. Ci sono tutte le premesse affinché The Lion King si riveli un ottimo gioco, divertente, simpatico e adatto a tutte le fasce d'età.

Mauro Castaldi

Genere: Simulazione Sportiva
Casa: MicroProse
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica ben realizzata
Colonna sonora all'altezza della situazione come nella migliore tradizione Disney.
Effetti sonori realistici.

Contro

Curva d'interesse decrescente nel tempo.
Appprezzato soprattutto dagli appassionati di "platform"

PC

Premetto che ho giocato un Demo de Il Re Leone utilizzando un 386sx a 33 Mhz con 4 Mb di memoria ram, scheda video VGA e Sound Blaster. La giocabiltà è risultata buona, probabilmente con configurazioni superiori si può ottenere una maggiore velocità nei caricamenti. Sconsiglio configurazioni inferiori, perché il gioco probabilmente potrebbe avere delle difficoltà a girare correttamente.

K VOTO
880

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Il Re Leone, narra la storia di Simba e della sua avventura per diventare il sovrano della Jungla, parafrasando, questo gioco si propone di scalare le posizioni nella consolidata gerarchia dei " platform" più belli di tutti i tempi per raggiungere il trono assoluto. Effettivamente la giocabilità è veramente notevole, e risulta elevata fin dall'inizo, mantenendosi alta per svariate settimane. La curva d'interesse è destinata però ad esaurirsi nel giro di qualche mese, fermo restando che per i veri patiti dei "platform" il divertimento può protrarsi per un tempo infinitamente più lungo.

CURVA D'INTERESSE

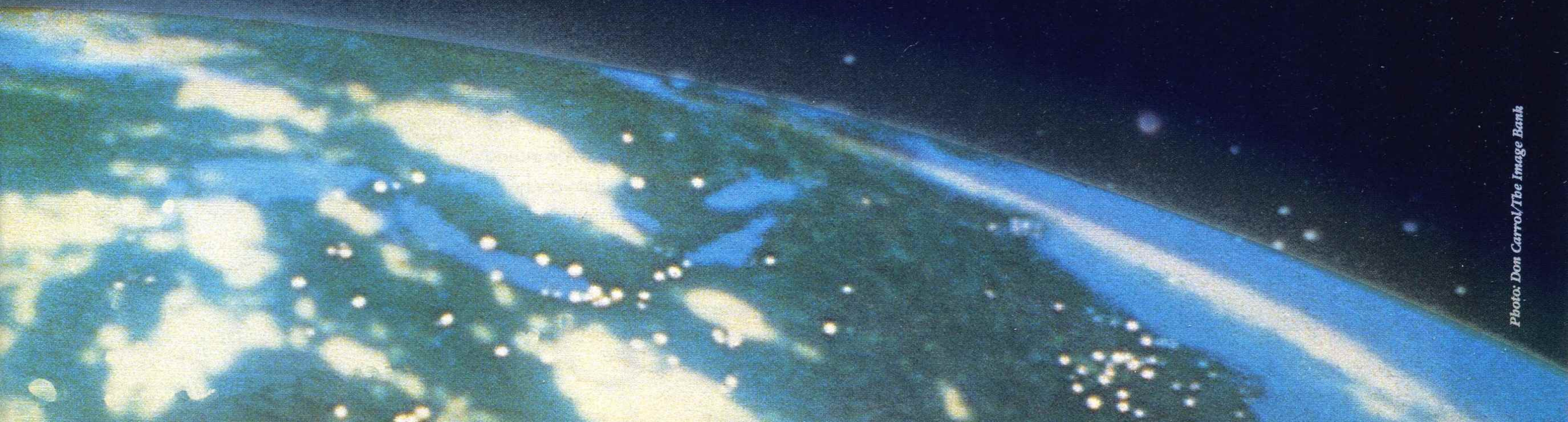
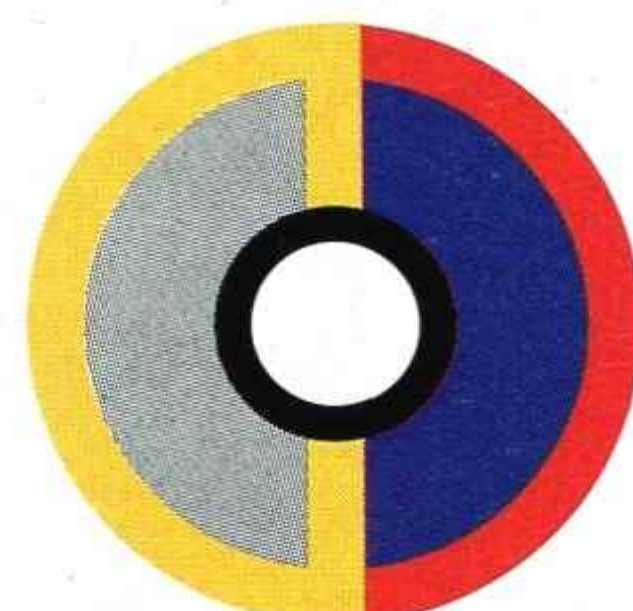
Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

wave

ullo 13 • Tel 06-6869598 (4 r.a.) • Fax 06-6869705

a l'onda

uturo

Photo: Don Carrol/The Image Bank

QUEI MITICI ANNI SESSANTA - DIARIO FOTOGRAFICO DI UN'EPOCA

Immagini degli anni '60

Il CD-ROM e il libro, sono stati presentati a Stoccarda nel centro di Cultura Italiano all'Estero, durante la realizzazione di una mostra delle 150 fotografie in bianco e nero che compongono il diario "Quei Mitici anni Settanta", del fotografo italiano Gian Butturini.
Si tratta di una coproduzione editoriale promossa da "Cronodata Srl", di Cavaglio D'Agogna, società specializzata nei settori innovativi dell'informatica per il grande pubblico, e da Freebook Edizioni LibroLibero che dal 1987 pubblica libri elettronici, accessibili non solo in floppy disk, ma anche via modem o Televideo Rai.

Freebook è una casa editrice telematica, nata a Milano nel dicembre del 1987. Lo scopo era ed è quello di divulgare romanzi, racconti e riviste, privilegiando come mezzo di diffusione il supporto magnetico (floppy disk) e più in generale la telematica, anziché la forma classica del libro. Le motivazioni di questa scelta proveniva dalla constatazione del fatto che la rivoluzione informatica, che condizionava sempre più il nostro modo di lavorare e di produrre, avrebbe inciso prima o poi anche sulla sfera culturale, intellettuale e del tempo libero, soprattutto delle fasce giovanili. Velocità di diffusione, compressione dei costi di produzione, interattività del media, sono elementi che obiettivamente spingevano in tale direzione.
Occorre precisare che LibroLibero, è l'unica Casa Editrice, in Italia, che lavora in questo settore e che ha già sperimentato con successo una propria Libreria Telematica (02/55193851) rivolta anche a non vedenti ed ipovedenti, i quali coi sintetizzatori vocali, riescono ad accedere ai vari settori della libreria, scegliere i testi, trasferendoli poi sul proprio personal per la lettura.
"Quei Mitici Anni Settanta", nella sua mutimedialità, sancisce, forse per la prima volta in Italia, l'incontro proficuo tra un casa editrice telematica e un produttore, "Cronodata", aperto alle nuove forme di comunicazione culturale e di svago intelligente: questo rapporto editoriale, ha prodotto una sinergia che apre spazi interessanti di collaborazione e di distribuzione.
Il CD-ROM di Gian Butturini, Diario di Viaggio Fotografico e insieme catalogo con approcci multimediali (testi, fotografie e musica di accompagnamento) è l'inizio di una collaborazione editoriale che produrrà nel 1995 molti titoli, altri lavori di grande risonanza culturale e di svago.
Il CD-ROM più libro, nella sua definizione fotografica molto precisa e raffinata, permette la distribuzione presso un vasto pubblico, non solo giovanile, di un ottimo lavoro del fotografo italiano che per anni ha "indagato" su capitoli importanti della storia nazionale ed internazionale.
I capitoli del Diario: SESSANTOTTO, anni della febbre vitalistica delle "rebel song" e del "rock", nell'utopia di una nuova cultura giovanile; IRLANDA DEL NORD, quale simbolo d'una sopportazione non doma, di sfida. AMERICA LATINA, belle immagini da un continente dove lo scontro sociale è durissimo, i mali estremi. E' la stagione del socialismo democratico di Allende, tra grandi entusiasmi e grandi paure.
SPAGNA e i minatori delle Asturias con la loro dignità, la forza, la bellezza tragica di una delle condizioni di lavoro più dure e antiche della umanità. PORTOGALLO 1975, dopo la rivoluzione dei garofani. LOTTE ITALIANE: sugli anni caldi, drammatici per le bombe fasciste nelle piazze e sui treni, per il terrorismo.
URSS... e tutto pareva eterno ed immobile, nell'impero sovietico! REPUBBLICA ARABA DEMOCRATICA SAHARAWI; drammatiche fotografie di un popolo che si difende dall'invasione del Marocco. REPUBBLICA DEMOCRATICA TEDESCA; e nelle strade si trovavano i ritratti dei "pionieri", dei costruttori "esemplari" del socialismo...
ARTISTI; un percorso tra volti e atmosfere dell'arte e della cultura degli anni settanta, quando anche da loro ci si attendeva un grande arricchimento. I BAMBINI CI OSSERVANO: il mondo, la storia vista dalla parte dei bambini. TERZA ETA'...la terza età non esiste, dicono le foto di Butturini.
CROAZIA OGGI: qual'è la prima linea in una guerra d'oggi, dove i cecchini stanno dentro le città, le bombe piovono su tutte le case, il nemico è magari il tuo vicino?
Dal giornalista Fausto Lorenzi, nella premessa del Diario: "C'erano una volta le "cause giuste". La parola "impegno" sembra vecchia oggi, ma è precisa, concreta per definire l'esperienza di fotoreporter di Gian Butturini. Un'esperienza che non ha mai il segno della distanza: Butturini si è sempre sentito un compatriota dell'esistenza, compagno di viaggio, fianco a fianco con la gente. Ha sentito il richiamo dei grandi eventi collettivi, nel mondo, là dove si faceva - o si credeva si facesse - la storia. Ma i grandi fatti di vita collettiva non li ha mai sentiti come eventi di una massa opaca e indistinta, bensì come compositi di tante storie individuali.
Così si capisce subito anche il suo disinteresse per la retorica che circonda la fotografia, per il mito dell'"istante rubato" o della "foto capolavoro": l'occhio della fotocamera è solo un modo per avvicinare la vita, la passione è tutta per la vita. Quale passione? La passione civile, la voglia di raccontare fatica e lotta degli uomini per il libero svolgersi dei propri cammini, di individui e di popoli".

GENERE FOTOGRAFICO	CASA CRONODATA		
CPU	CD-ROM	RAM	
386	150	2MB	
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
-	VGA	SB	MOUSE

Liliana Bucellini

IL BALLERINO

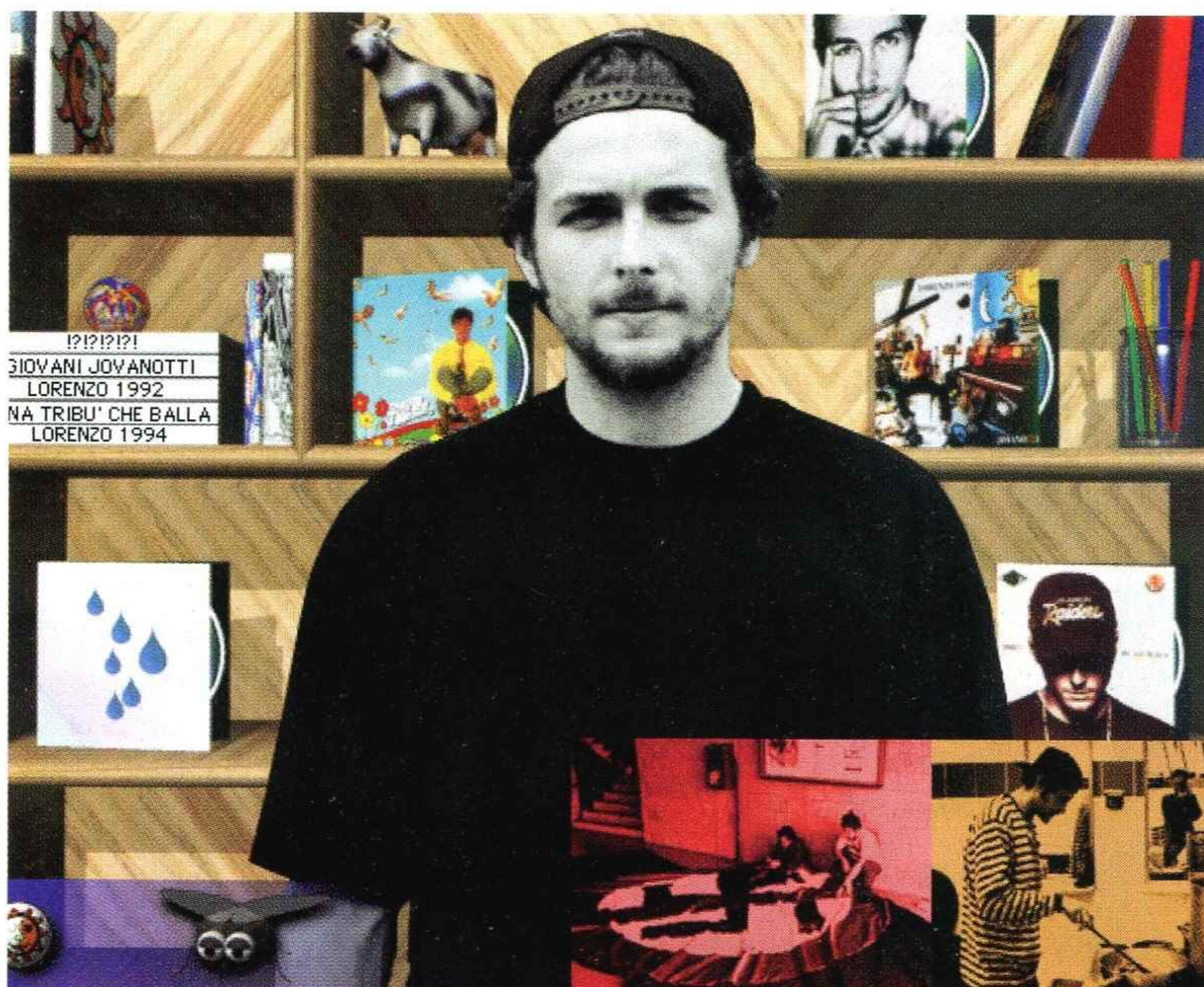
Dopo aver proposto in anteprima il CD-ROM "Il Ballerino", nel numero di ottobre, abbiamo pensato di fare cosa gradita a tutti i fan di Lorenzo pubblicando una sua intervista in cui si parla, tra l'altro, proprio della sua prima ed ultima fatica in campo interattivo.
Dunque, parola al "Ballerino"...

"Credo che il futuro passi dal CD-ROM"

"Anche se me ne vergogno un po', mi piace pensare di essere stato il primo italiano e il terzo artista nel mondo a realizzare un prodotto multimediale (dopo Peter Gabriel e Prince e prima di David Bowie). All'inizio, quando mi hanno proposto il progetto, non ero molto convinto della bontà dell'operazione. Avevo paura di utilizzare un mezzo ancora troppo lontano dai ragazzi, dal mio pubblico. Poi, una volta conosciute più da vicino le potenzialità del CD-ROM non ho avuto dubbi e mi sono buttato in questa operazione con la certezza di realizzare qualcosa di unico e importante. Credo che il futuro passi da questo tipo di supporto multimediale, perché consente a chi lo acquista di interagire realmente con il mio mondo. Con il CD-ROM chiunque ha la possibilità di ascoltare tutte le canzoni dei miei album, di conoscere la mia vita, di apprezzare il lavoro che sta dietro la registrazione di un disco o la realizzazione di un tour. Si può inoltre manipolare a piacimento la mia musica, inven-

VideoRoom

AudioRoom

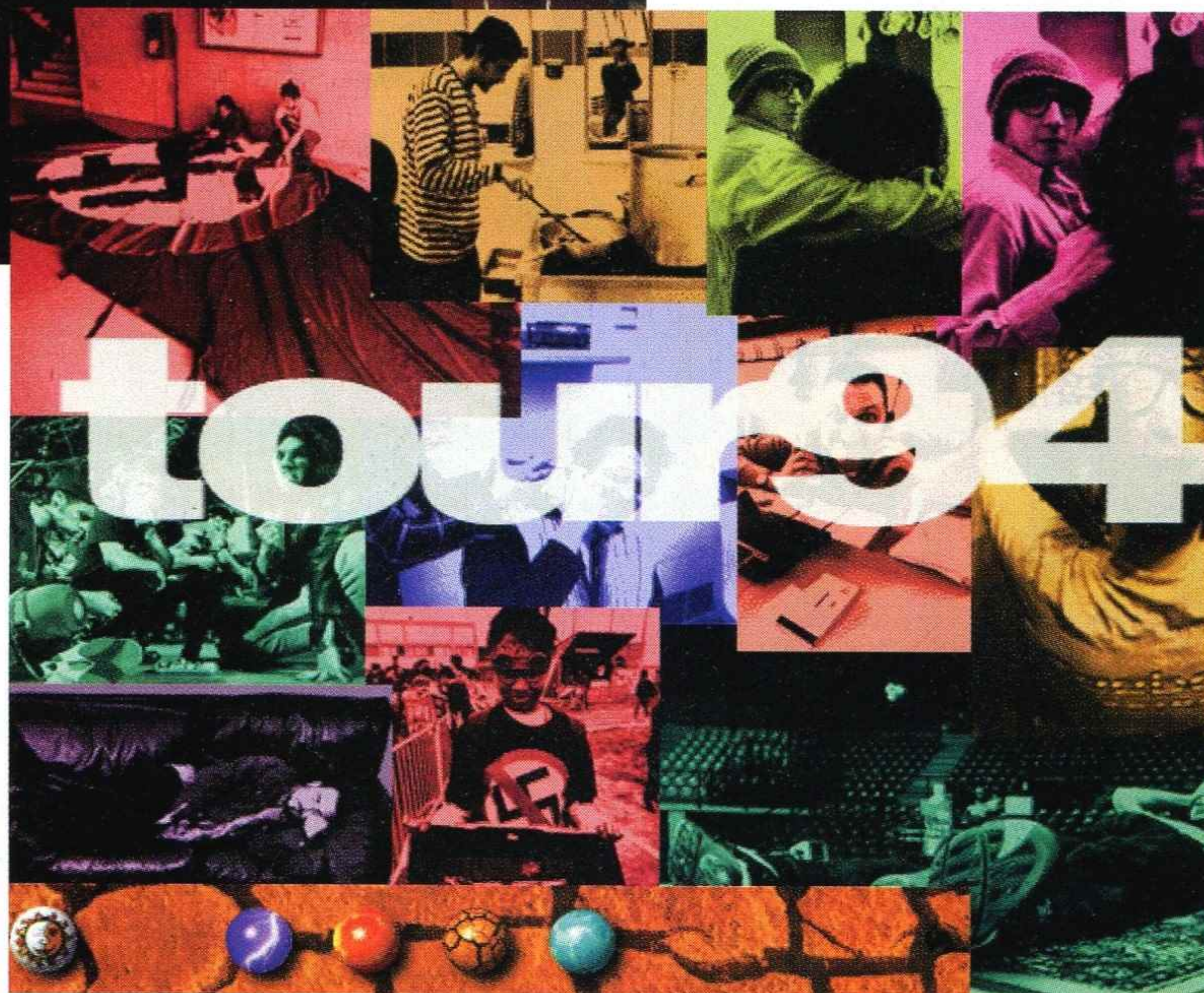
Sezione video: per vedere i video cliccate sul citofono, comparirà un'immagine, trascinatela sulla lente nera e il gioco è fatto!

Jovanotti a 360°

tando nuovi arrangiamenti e creando basi personali su cui è possibile perfino cantare. Insomma, il mio CD-ROM abbina il divertimento e l'apprendimento, tutto in maniera interessante e non noiosa e, grazie all'intervista finale, è possibile per chiunque scoprire gli aspetti meno noti del mio lavoro e della mia persona. Se poi si riesce a seguire un determinato percorso, si entra in una zona del CD-ROM, battezzata 'XXX', dove si parla di sesso, piselli, amore e mille altre cose molto personali".

IL VIDEO DI "PIOVE"

"Per realizzarlo siamo partiti da una considerazione: qualunque cosa avessimo fatto non saremmo riusciti a eguagliare o superare il precedente videoclip di *Serenata Rap*. Allora, visto che il video ci occorreva soprattutto come mezzo per promuovere il disco all'estero - fortunatamente in Italia non ce n'è bisogno essendo uscito a gennaio -, dove se non hai la possibilità di utilizzare la televisione (soprattutto con i videoclip) non c'è verso di sfondare. Abbiamo pensato ad un qualcosa che raccontasse l'Italia in una maniera molto simile ad una cartolina, ad un quadro d'autore surreale. Così, il video di *Piove* è caratterizzato da una autentica pioggia di oggetti e persone su alcune delle più importanti città del paese, da Milano a Roma fino a Firenze e Palermo. Per cui 'piovono' degli strumenti musicali, piove della frutta, piovono dei personaggi, dei dischi, dei libri a cui sono particolarmente legato. Spero che possa servire a far conoscere la mia musica anche negli Stati Uniti e nel resto d'Europa visto che l'interesse per la musica italiana è particolarmente alto, basti pensare al successo che sta riscuotendo ovunque Laura Pausini".

L'HOME VIDEO "CORRI LORE'"

"Quello che gli altri chiamano home video, noi l'abbiamo battezzato 'il filmino' visto che più che una videocassetta con spezzoni dal vivo e intervista si tratta di un vero e proprio viaggio nel mio mondo, attraverso i miei amici, la mia famiglia, mia nonna, gli studi di registrazione, la band e molto altro. In due ore abbiamo voluto concentrare un anno 'on the road', comprensivo di tutti - ma proprio tutti - i 'dietro le quinte', le prove, le interviste nelle radio, gli incontri nelle scuole, la Pasqua a Tortona a casa dei miei, insomma la vita di dodici mesi. Lo spirito con cui abbiamo realizzato *Corri Lore'* è stato quello di chi sta facendo qualcosa per sé, quasi come un ricordo da conservare o una fotografia che rie-

GENERE MUSICALE
CASA POLYGRAM

CPU	CD-ROM	RAM
486	150	4MB

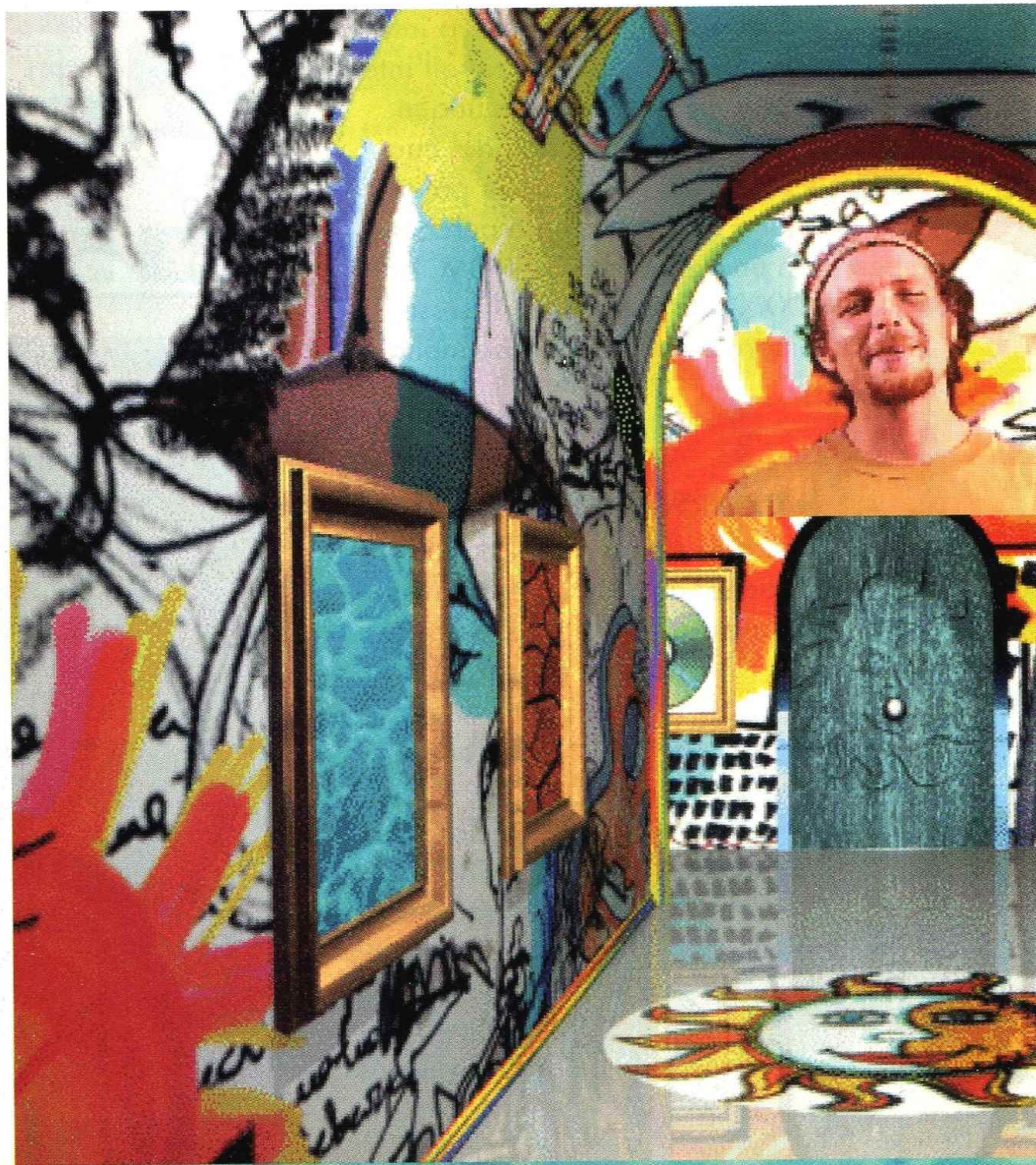
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
6 MB	VGA 256 COL.	SB	MOUSE

Il mondo di Jovanotti per attivare la finestra del pianeta bisogna trascinare nella sua orbita i piccoli satelliti

sca a catturare un attimo lungo un anno. Per questo abbiamo scelto di fregarcene delle esigenze del mercato, dell'immagine, addirittura di rimanere nell'ora canonica di durata di un VHS, concentrandoci sulle cose genuine e sugli aspetti meno conosciuti, ma non per questo meno importanti, della mia giornata. Credo che la cosa più bella di questo home video sia proprio la scoperta del mondo che sta dietro la preparazione di uno spettacolo, la sofferenza per un'idea che non viene, la gioia nel constatare che gli sforzi sono serviti a qualcosa".

IL FUTURO

"E' un momento davvero magico per me e sono deciso a sfruttarlo fino in fondo, cercando soprattutto di far conoscere la mia musica all'estero, soprattutto in Europa e in America. Nei mesi scorsi sono stato negli Stati Uniti e in Sudamerica, dove l'interesse verso la mia musica e quella italiana in generale è sempre più grande. Mi fa una certa sensazione pensare che in paesi come il Cile e l'Argentina, *Lorenzo 1992* e *Lorenzo 1994* sono stati tra i più venduti di sempre, raggiungendo la prima posizione in classifica e confermando il crescente interesse verso la nostra realtà musicale. Finalmente la musica italiana comincia a essere considerata anche all'estero, e questo fa bene sia a Jovanotti che a tutto il movimento musicale italiano. E' un trionfo di tutti, non solo mio, per questo sono più galvanizzato che stanco, nonostante siano oltre due anni che non mi concedo una vera vacanza".

Claudio "air" Somazzi

Il palcoscenico del tour di Jovanotti. Per fare partire il video bisogna trascinare il volto dei musicisti sullo strumento relativo

IL BALLERINO AI RAGGI X

Il Ballerino è composto da alcune zone che trattano argomenti diversi. Quando lanciate il programma, al termine della sigla verrà presentato l'indice del CD-ROM. Al suo interno appariranno tre simboli: la mosca e la conchiglia che rappresentano due piccoli capitoli introduttivi che contengono una rassegna dei più noti videoclip e delle ultime quattro produzioni discografiche di Lorenzo, e Soleluna, attraverso il quale inizierà il vostro viaggio nel CD-ROM. Complessivamente all'interno del *Ballerino* trovano spazio oltre 50 minuti di video e 30 minuti di musica, 2 videogiochi full screen, 2 videogiochi musicali, 1 gioco 3D, 2 capitoli "nascosti", i testi degli ultimi quattro album, i 6 videoclip dei brani più famosi, brani musicali tratti dagli ultimi 4 album, una versione remix esclusiva di "Piove".

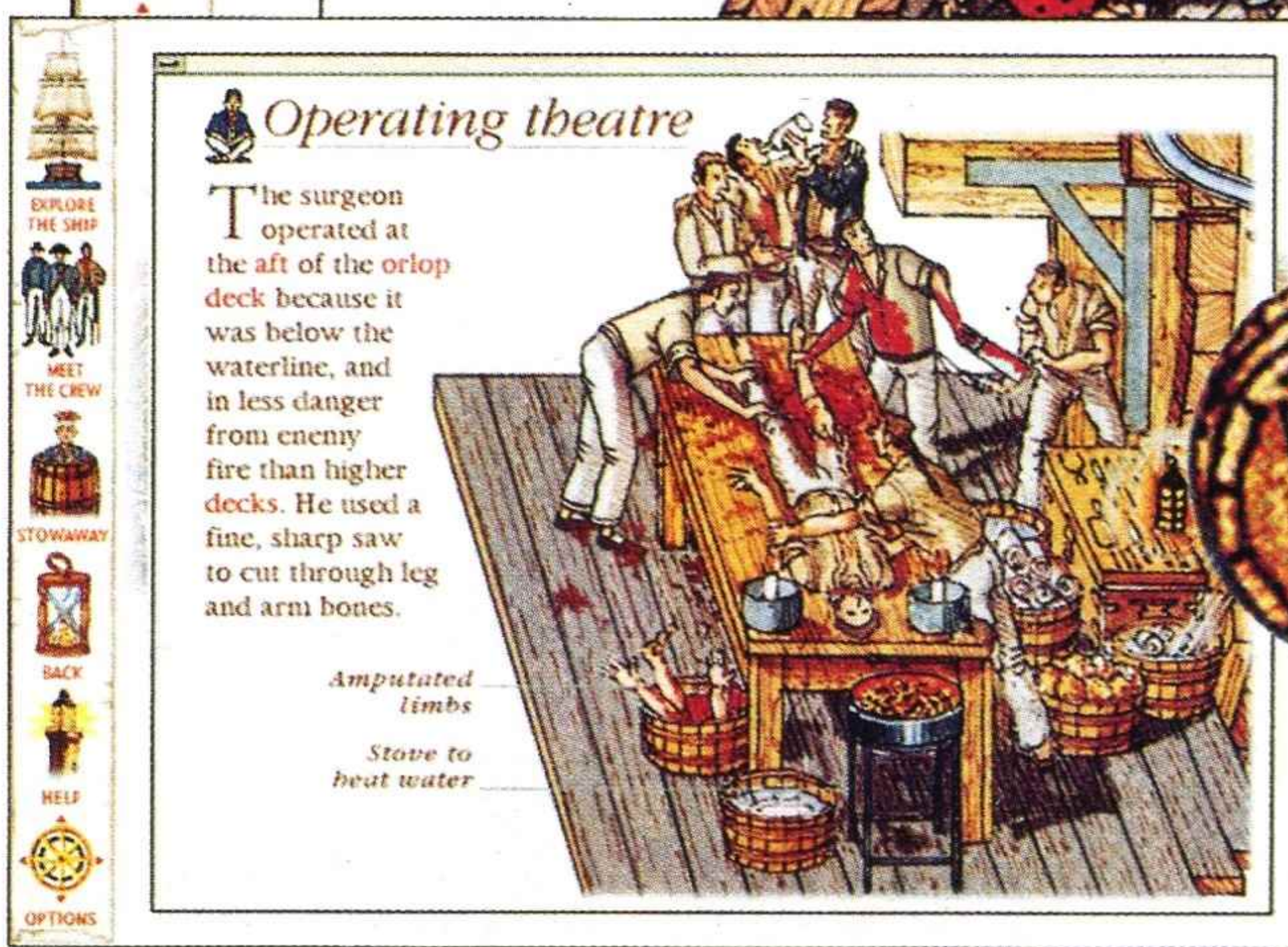
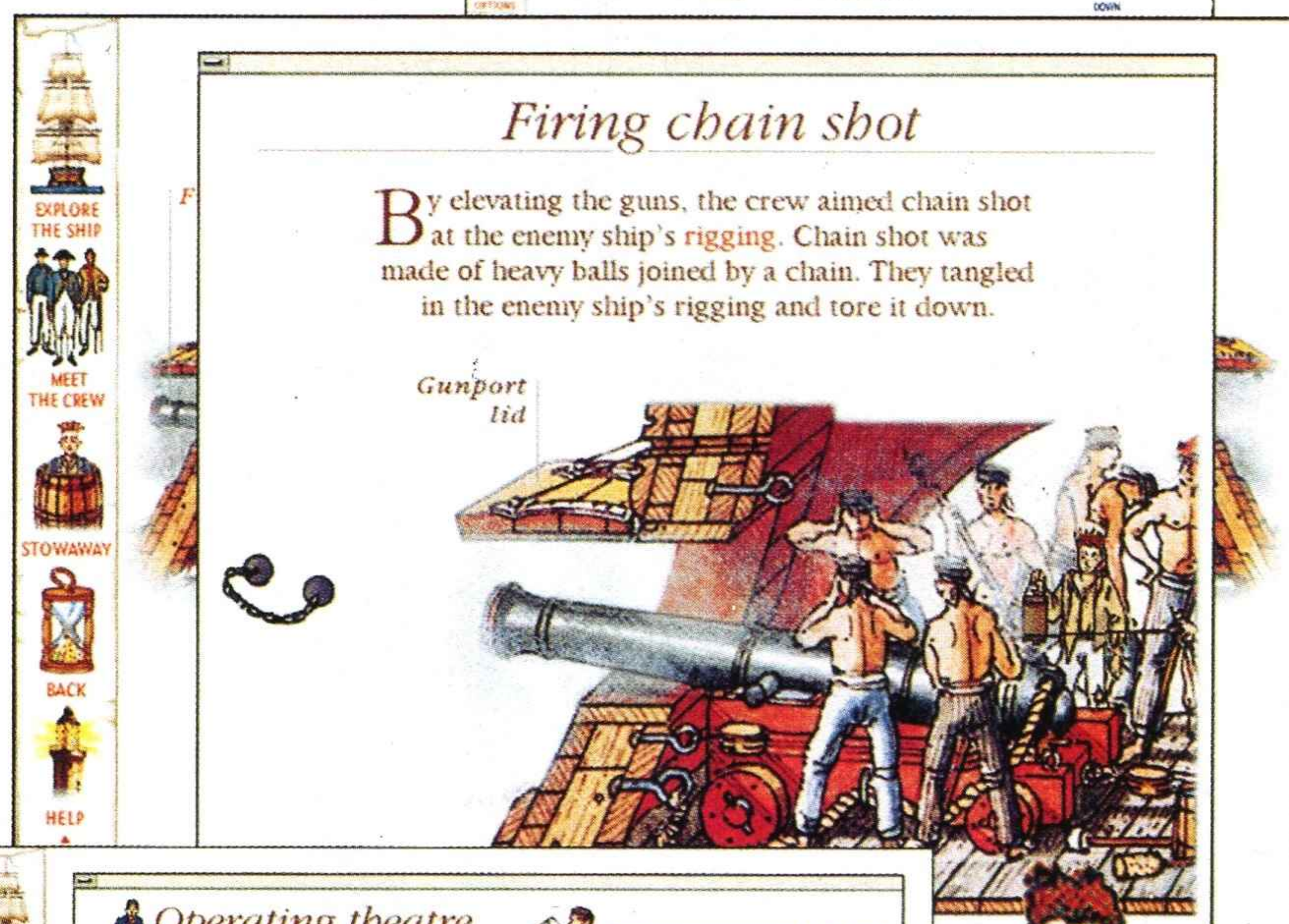
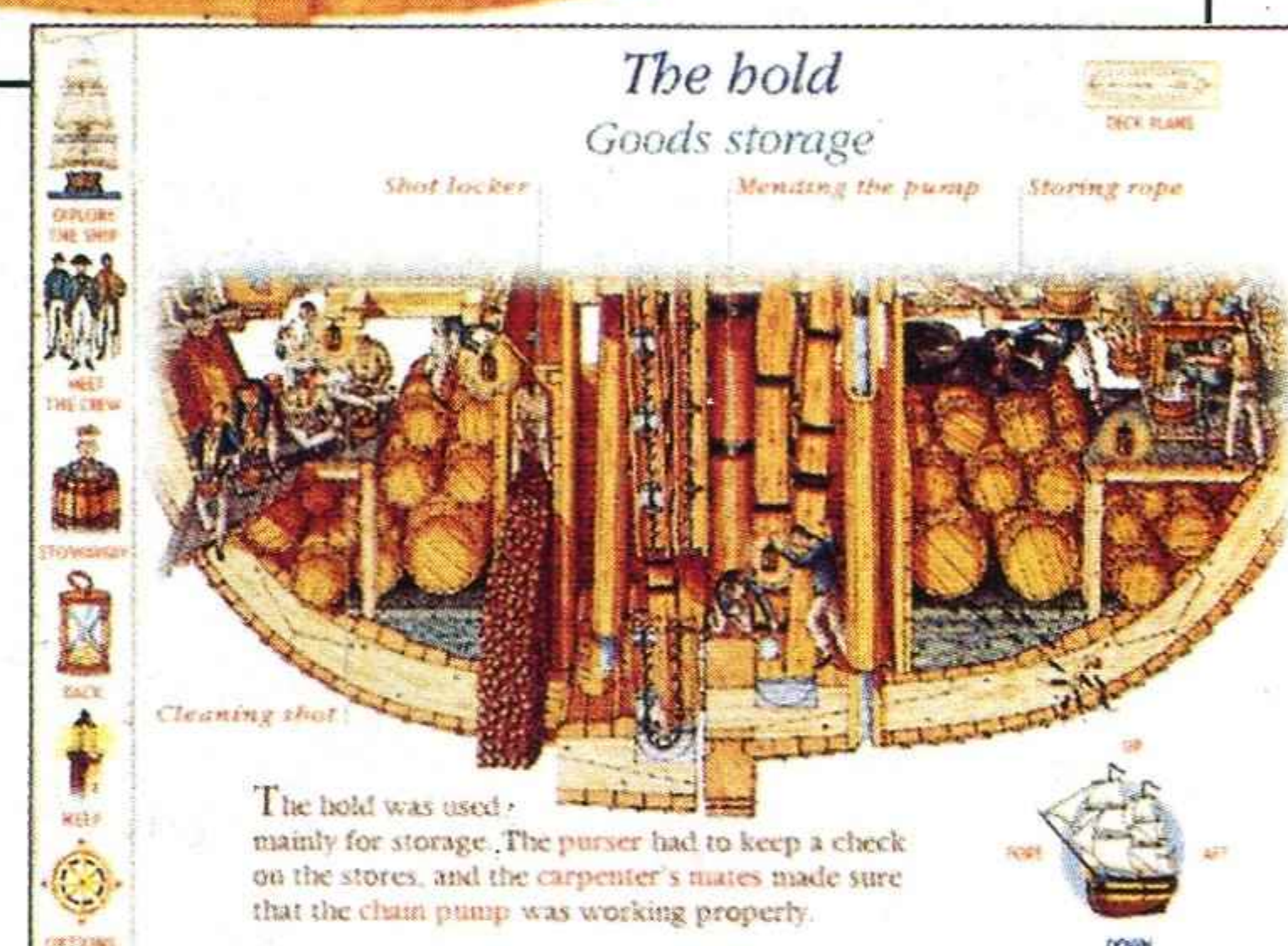
STEPHEN BIESTY'S INCREDIBLE CROSS-SECTIONS STOWAWAY!

Vi piacerebbe visitare una nave da guerra tipo quella del Corsano Nero? Sì? Bene, con questo CD-ROM potrete accedere in ogni angolo di un galeone del 18° secolo.
Un viaggio multimediale alla scoperta di ogni angolo dell'imbarcazione: dal ponte, alla cabina, fino alla stiva.
Potrete provare la vita di bordo e partecipare all'eccitante caccia all'astuto clandestino.
Le intriganti illustrazioni dell'artista Stephen Biesty, riportano in vita il mondo dimenticato delle battaglie, delle grandi navi, dell'eroismo in mare. Le animazioni, i racconti e gli effetti sonori creano una vivida impressione delle condizioni di bordo.
Ci sono due modi di navigare "attraverso la nave". "Explore the Ship" divide il vascello in dieci sezioni trasversali da prua a poppa. Attraversandola puoi fare incontri sorprendenti, dal ponte dei cannoni alla sala operatoria del medico. "Meet the Crew" presenta il Capitano, il Nostromo, il Cuoco, il Cannoniere, e molti altri personaggi pittoreschi.
Opera di intrattenimento e di informazione, *Stephen Biesty's Incredible Cross-Sections Stowaway!*, contiene anche un simpatico gioco. Un clandestino è nascosto da qualche parte in ognuna delle sezioni. C'è un premio per la sua cattura e tutto l'equipaggio lo sta cercando. Scovalo tu in ogni recesso prima che lo faccia l'equipaggio, e lui ti mostrerà il suo nascondiglio.

M.C.

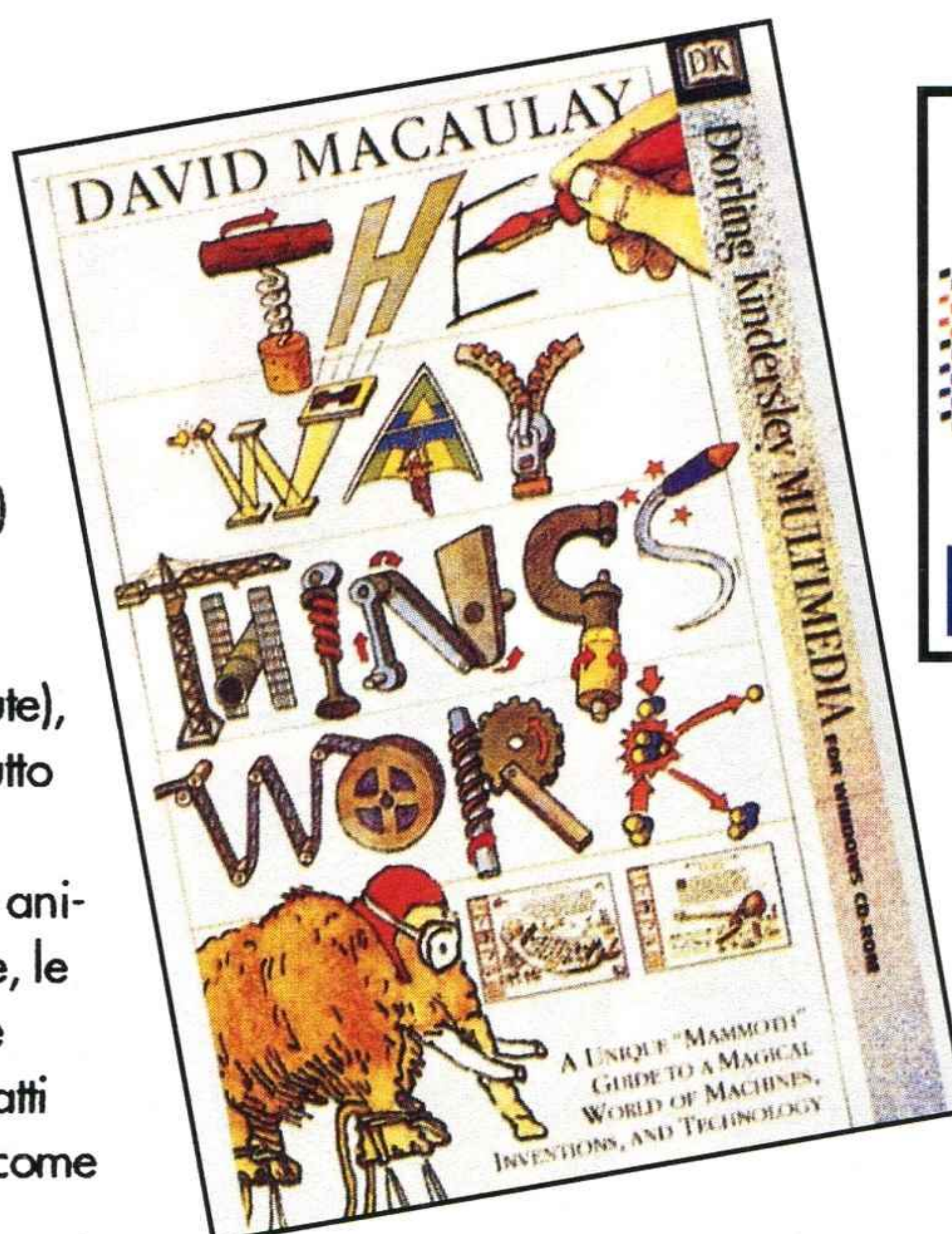
La sezione della nave con ponti e cabine

Viaggio all'interno di una nave

GENERE EDUCATIONAL			
CASA RCS NEW MEDIA			
	CPU	CD-ROM	RAM
	386	150	4MB
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
5 MB	VGA 256 COL	SB	MOUSE

THE WAY THINGS WORK

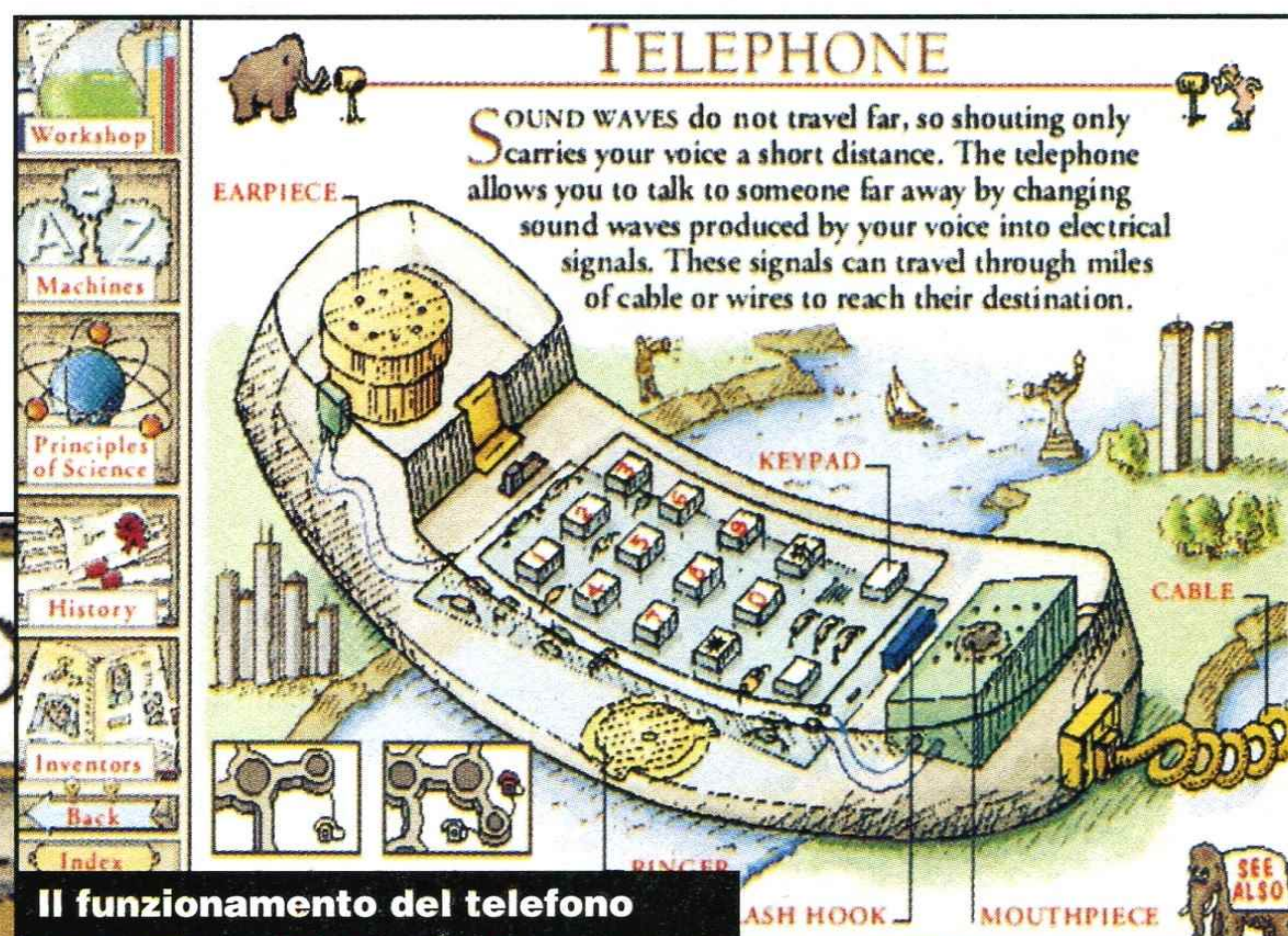
Tutte le scoperte scientifiche dal 7000 a.C. ad oggi

The Way Things Work (Come funzionano le cose) si basa sul best seller di David Macaulay (più di 2.000.000 di copie vendute), che ha divertito lettori di tutto il mondo.
Grazie alla sua sofisticata animazione e sonorizzazione, le illustrazioni diventano vive davanti ai vostri occhi, infatti potete vedere e ascoltare come funzionano le cose.
Dal telescopio al telefono, dal laser alla lampadina, con un clic del mouse si animano più di 200 invenzioni. The *Way Thing Work* accompagna i bambini da 7 a 70 anni in un viaggio attraverso le più importanti scoperte scientifiche dal 7.000 A.C. ad oggi.
Questo titolo multimediale contiene anche "Who's Who of Inventors", un "Inventor's Workshop", e 22 storielle "Mammoth Movies" interpretate dal famoso mammout lanuginoso dell'autore.

M.C.

GENERE EDUCATIONAL
CASA RCS NEW MEDIA

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	4 RAM

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
5 MB	VGA 256 COL	SB	MOUSE

Per scoprire il funzionamento delle cose

Il funzionamento del telefono

La colonna dei comandi permette di azionare 200 invenzioni

JUMP

Se non amate Bowie, dopo aver visto Jump non potrete fare a meno di volergli "un po' di bene", anche se siete dei metallari convinti!

L'era del CD musicale interattivo è ormai avviata verso un futuro, riteniamo luminoso. Ormai i titoli presenti sul mercato sono sempre in maggior numero e tra questi spiccano proprio quelli musicali. Sembra che improvvisamente l'industria discografica abbia scoperto un nuovo canale per promuovere dischi e artisti, e anche se le potenzialità del CD-ROM in questo settore sono ancora tutte da scoprire, molti artisti tra i pù noti cominciano ad ammiccare sempre più frequentemente dallo schermo del vostro PC.

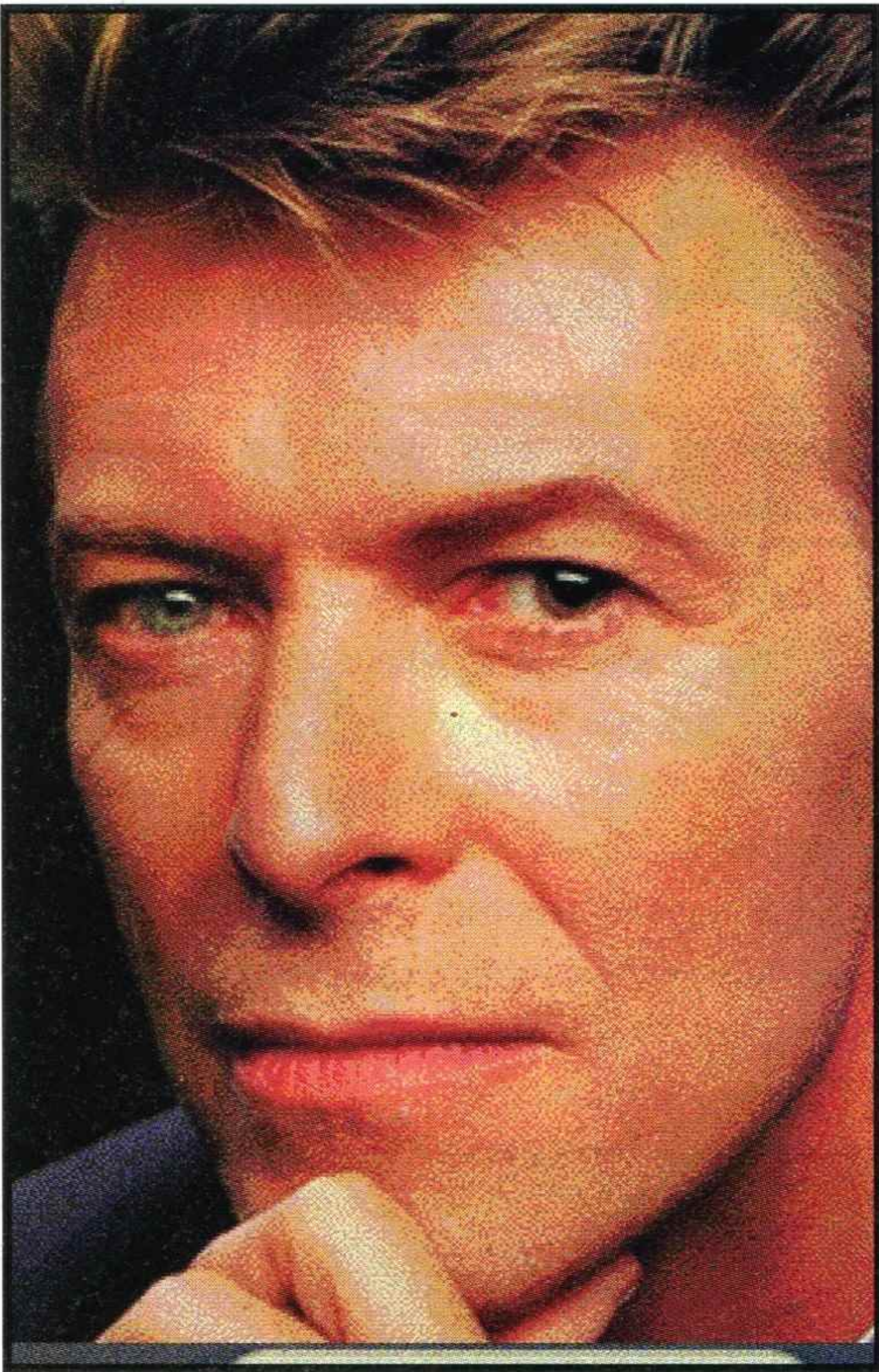
Tutto Bowie e qualcosa di più

Dopo Peter Gabriel, Prince e Jovanotti, non poteva certo mancare all'appello Dawid Bowie. Il "duca bianco" si propone in grandissima forma in questo nuovo CD, intitolato *Jump* dedicato a tutti i fan e anche a chi si vuole avvicinare in modo più approfondito all'universo musicale di questo grandissimo artista.

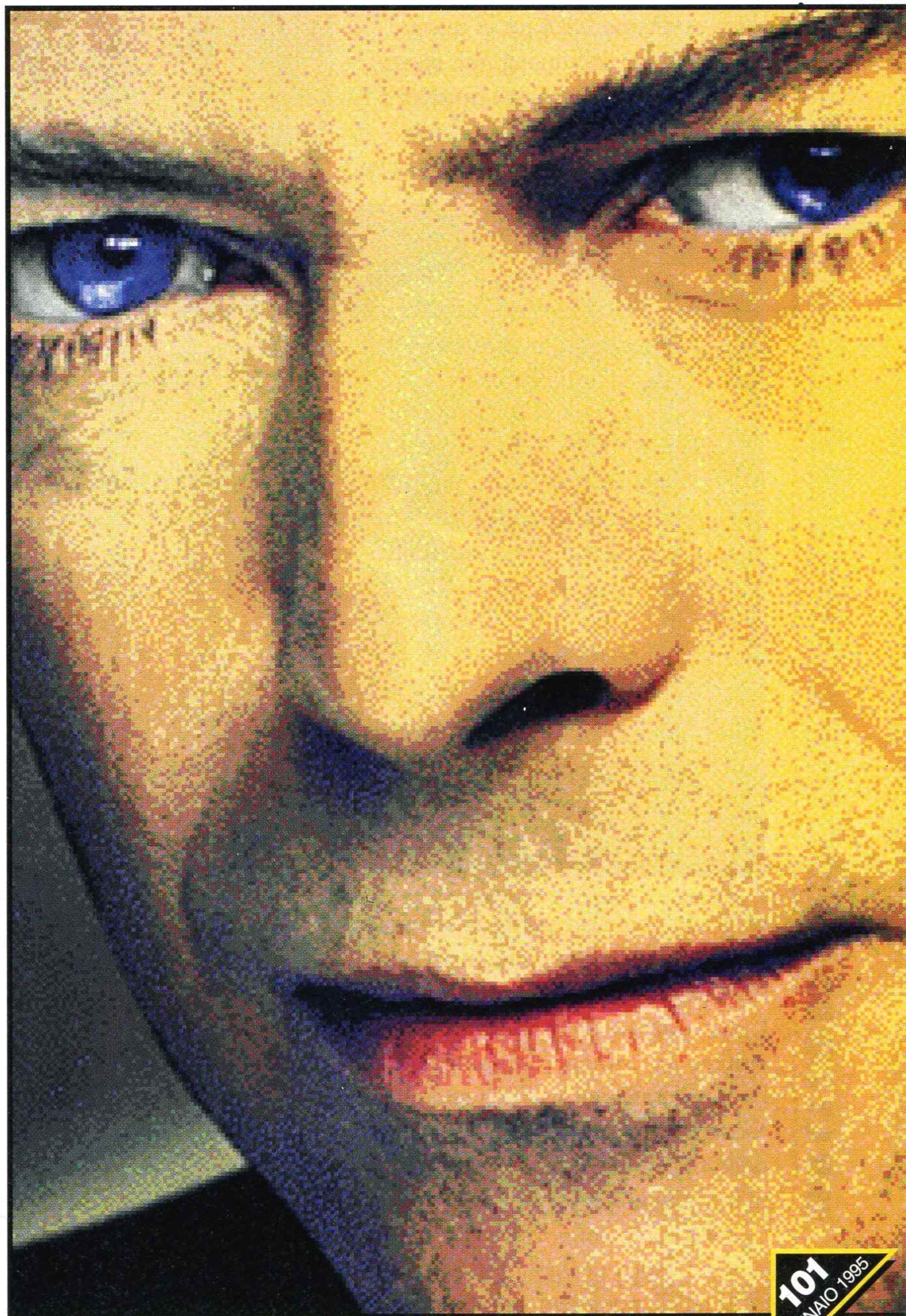
Si tratta di un CD che forse risulta un po' grezzo dal punto di vista grafico, inferiore forse a prodotti già citati, sicuramente di impatto inferiore rispetto alle opere di Jovanotti e Peter Gabriel. Districarsi attraverso Jump non è complicatissimo. La schermata iniziale si apre davanti alla porta di un ascensore: quindi le possibilità a vostra disposizione sono solo due: scendere o salire.

Salendo, le porte dell'ascensore si aprono davanti ad un lungo corridoio. Percorrendolo ci si ritrova davanti ad una porta chiusa su cui c'è scritto semplicemente: David Bowie. A questo punto non resta che

Lo studio di registrazione: cliccando prima sul quadro principale e poi sul mixer potrete modificare i brani di Bowie

1. FULFILLMENT
2. TEXTURE
3. THE OUTSIDER
4. SONGWRITING
5. MISTAKES
6. POP MUSIC
7. CHANGES
8. THE UNIVERSE

GENERE MUSICALE	CASA ION		
CPU	CD-ROM	RAM	
486	150	8MB	
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
5 MB	VGA 256 COL.	SB	MOUSE

cliccare sulla porta e questa si aprirà come per magia mostrandovi una stanza al centro della quale si trova un grande schermo. Questa è la stanza che racchiude frammenti della personalità poliedrica del cantante.
Cliccando sulla valigetta, ne uscirà una videocassetta con diversi argomenti, selezionando un singolo argomento sullo schermo gigante vedrete comparire "il duca bianco" che per pochi secondi parlerà di sé. Lo stesso procedimento, applicato alla macchina fotografica situata sul tavolo, vi permetterà di accedere ad un mini archivio fotografico con foto di Bowie da solo e in studio, in compagnia di altri musicisti.
A questo punto vi consigliamo di uscire per recarvi in studio di registrazione, il luogo forse più divertente di questo CD-ROM.
Dovete ripercorrere a ritroso il lungo corridoio e svoltare a sinistra fino alla porta con la scritta "video suite".
Qui avrete accesso ad un enorme banco mixer con la possibilità di modificare i pezzi di Bowie, senza peraltro correre il rischio di essere insultati per incapacità cronica.
A questo punto non vi diciamo altro, lasciandovi il piacere di scoprire il fantastico mondo di Bowie da soli e magari in cuffia, in tutto relax.

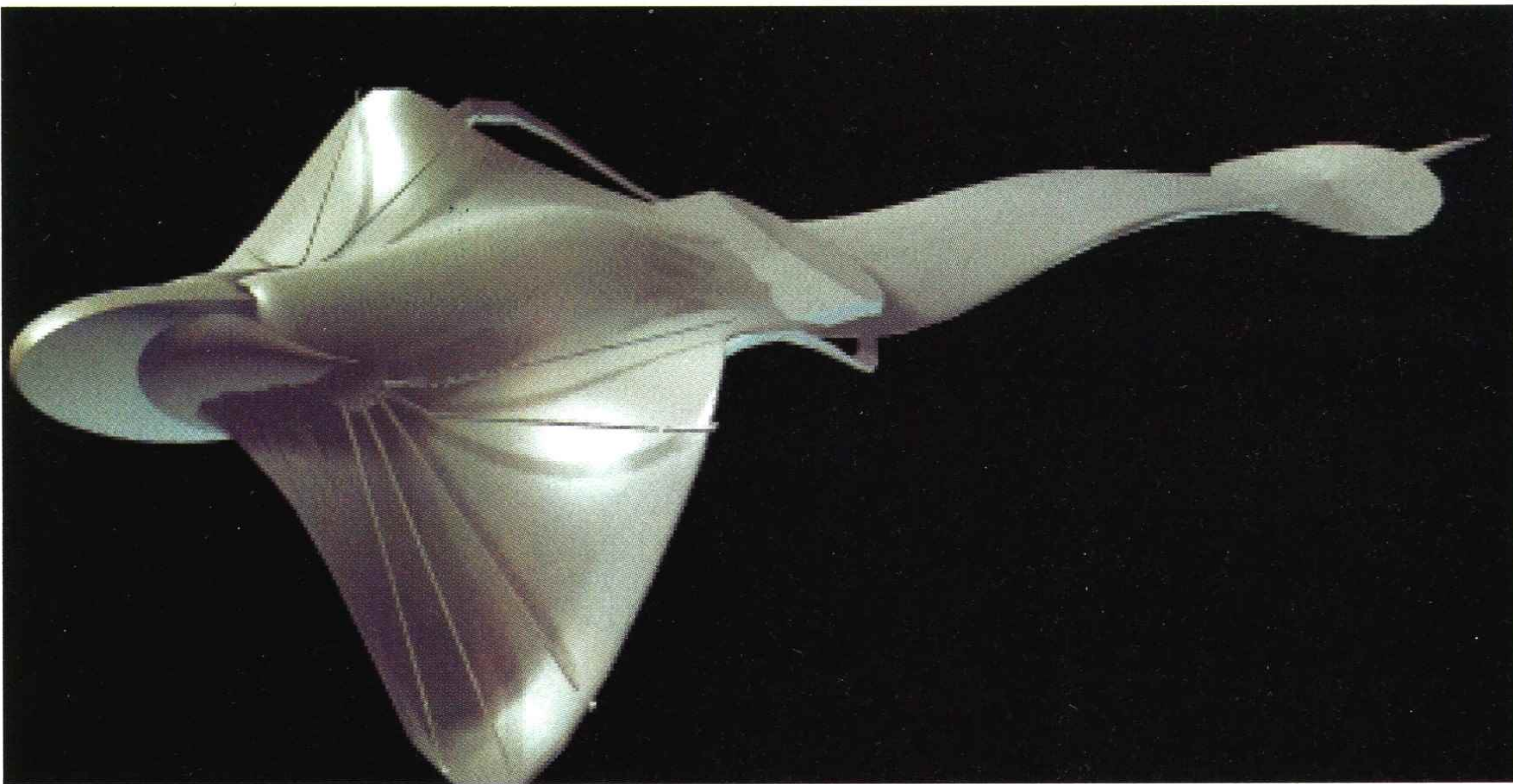
Massimo Carboni

IL VIRTUALE

Finalmente qualcuno ci ha pensato! Da quanto tempo sentiamo parlare di realtà virtuale, di cyberspazio e altre parole con il prefisso cyber o virtual? Da un sacco di tempo, ma fino ad ora nessuno aveva pensato di farne un CD: lo ha fatto la Cronodata (0322-806621). La confezione si presenta bene e comprende un libro, un paio di occhiali e un CD-ROM a un prezzo molto contenuto, solo 35.000 lire. Il CD e il libro riportano un'immagine molto bella che trae spunto dal mitico "tocco" tra Adamo e Dio, quello della Cappella Sistina dipinto da Michelangelo. L' installazione è semplice, basta digitare install e dopo una breve animazione che presenta la società si va a scegliere il linguaggio da usare durante la consultazione del CD: italiano o inglese. Manca purtroppo un libretto che spieghi in due righe cosa contiene il cd, come procedere all'installazione e i requisiti minimi del sistema, (meno male che ogni tanto qualcuno incappa in queste dimenticanze, altrimenti non sarebbe necessario recensire i prodotti e io rimarrei senza lavoro!). L' interfaccia utente è molto intuitiva, anche se un po' lenta ad aprire le schermate, e permette di spostarsi tra le varie categorie che compongono la Realtà virtuale a basso costo: HMD (caschi), stereoscopia, Power Glove, Software Giochi virtuali, Cyberspazio e animazioni VGA e SVGA che hanno ben poco di virtuale ma servono da riempitivo. I programmi possono essere eseguiti direttamente su CD o copiati su disco fisso. Nella sezione stereoscopica troviamo programmi per interfacciare gli occhialini della SEGA al PC, un programma di stereogrammi e delle immagini in 3 dimensioni da guardare con gli appositi occhiali contenuti nella confezione. Devo dire che gli occhiali sono molto belli, non sono i soliti occhialini di cartone, ma veri e propri occhiali con tanto di montatura anatomica nera. Le immagini sono molto rea-

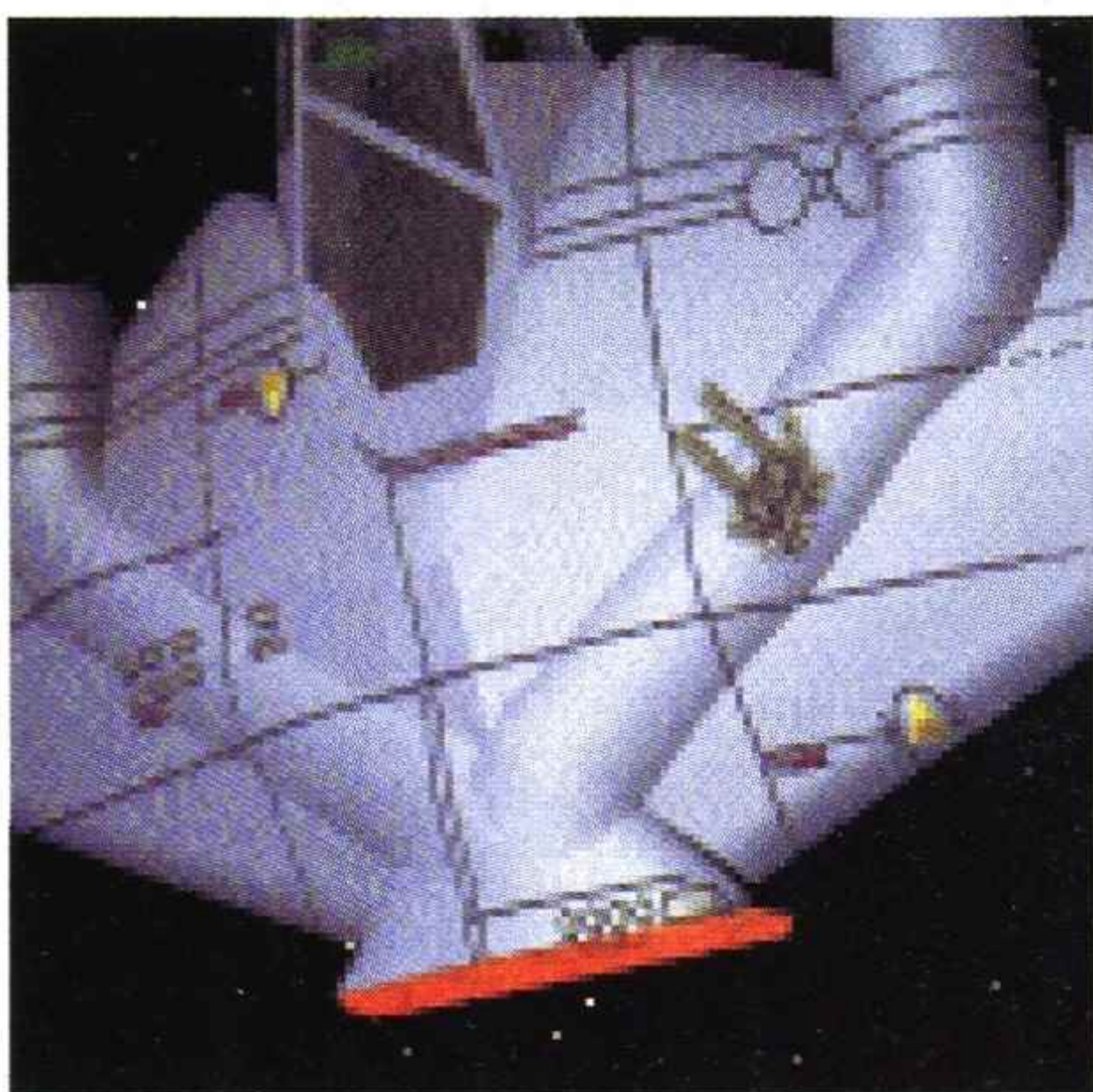
GENERE VIRTUALE
CASA CRONODATA

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	2MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
1 MB	VGA	SB	MOUSE

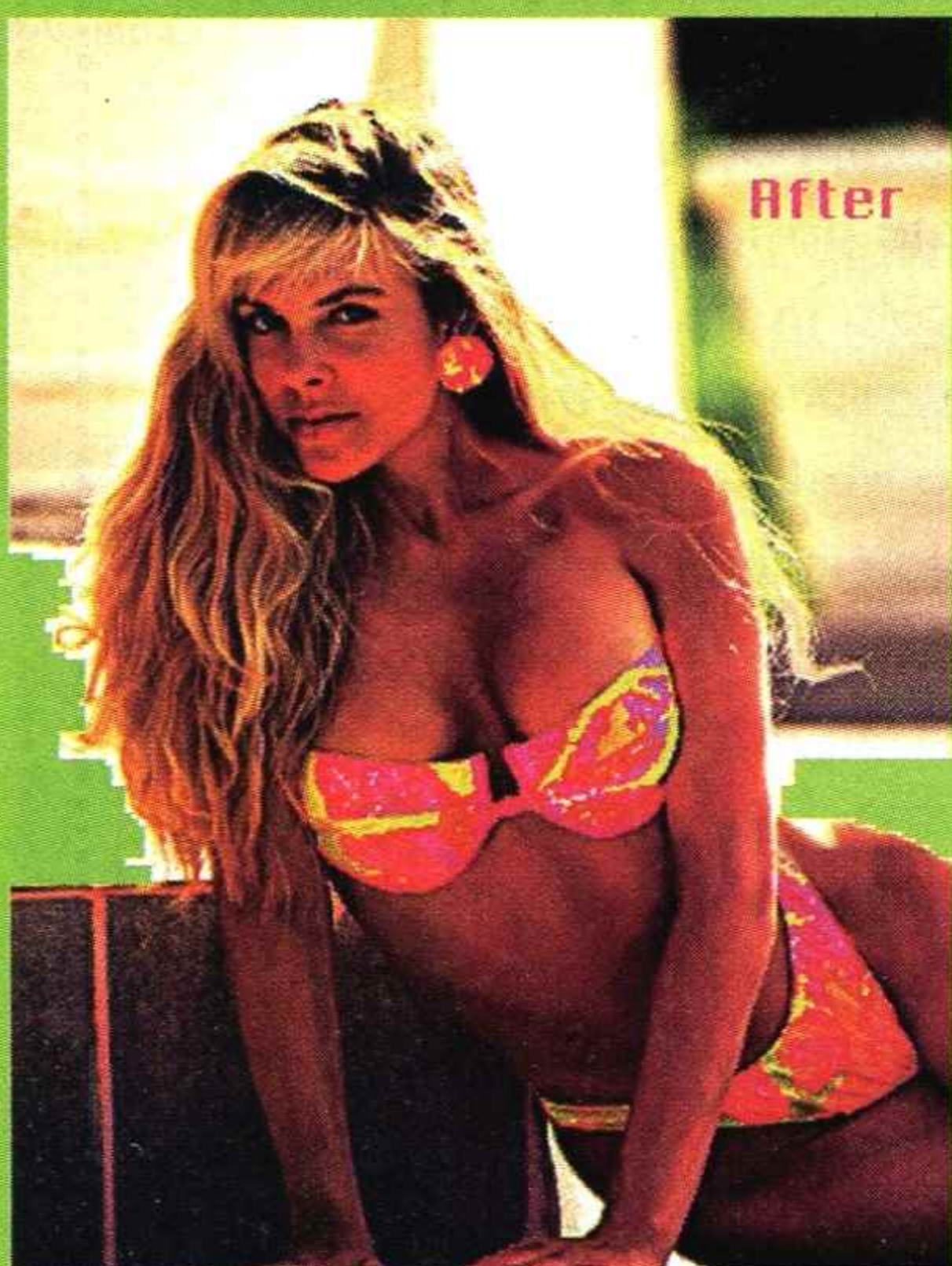
Itinerario virtuale

realtà virtuale. I requisiti minimi del sistema sono un 386, con 2 Mb di ram e una VGA o meglio una SVGA a 256 colori; molto azzeccata la scelta di includere un driver VESA universale per evitare problemi di compatibilità. Purtroppo il CD è troppo vasto per poterlo descrivere tutto e non basterebbero 10 pagine, ma veniamo a un' altra parte molto importante, il libro "La quinta porta". Questo libro si articola in tre parti fondamentali: aspetti sociali e psicologici della realtà virtuale, la realtà virtuale a basso costo e infine, l'elenco delle società presenti in Italia che si occupano di realtà virtuale. La seconda parte del libro è complementare al CD e permette a chi si affaccia per la prima volta alla R.V. di capire come funziona e di costruire mondi tridimensionali. Anche l'elenco in fondo al libro è molto interessante perchè oltre alle varie aziende sono ampiamente descritti i loro relativi prodotti. In conclusione questo CD è rivolto agli utenti alle prime armi con la R.V., fornendo loro ottimi programmi, come Rend 386, per creare mondi navigabili, e anche a quelli più esperti, dotandoli di sorgenti, librerie e un libro-guida che vuole fare il punto della situazione delle R.V. in Italia. Il prezzo, poi, ne fa un "must" lo rende accessibile anche agli utenti curiosi. Speriamo solo che Cronodata vada avanti e produca Il Virtuale 2 visto che questo campo è particolarmente veloce nell'evoluzione e questo CD diventerà presto obsoleto.

Mauro Castaldi

listiche, ben fatte, e includono soggetti come dinosauri , animali, paesaggi e monumenti. Tra i software devo segnalare il programma Rend386 e il demo di Vistapro, il gioco 3D Battle, un programmino per volare nel Canyon, le sorgenti per interfacciare al PC il Power Glove e una serie di siti Internet che riguardano la

NEWEL srl ®
computers e videogames

20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 02/39260744 (5 linee)
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)

CD ADULTI

After

101 SEX POSITION 1 — 79.000
50 posizioni descritte e dimostrate. Vietatissimo !
101 SEX POSITION 2 — 79.000
Altre 50 posizioni ampiamente dimostrate. Grafica super.
ALL BEAUTIES — 69.000
Oltre 600 MB di immagini e mini films anche SVGA
AMATEUR MODELS 2 — 59.000
Centinaia di fotografie con bellissime fotomodelle.
AMERICAN GIRLS — 69.000
Tutte, ma proprio tutte le ragazze di PLAYBOY.
AMERICAN GIRLS 2 — 69.000
Nel frattempo se ne sono aggiunte altre.
ASIAN HOT PICS — 39.000
Bellisime ragazze orientali proprio per tutti i gusti.
BEAVERLY HILLBILLIES — 69.000
Nuovissimo e provocantissimo full lenght hard movie.
BODACIOUS BEAUTIES — 79.000
Immagini digitalizzate di alta qualità in alta risoluzione.
BUBBLE BUTS — 49.000
Eccezionale raccolta movie per Windows con i migliori fondoschiena.
BUSTY BABES VOL. 2 — 79.000
1000 immagini, dalle più autorevoli riviste per adulti americane
CALIFORNIA BEAUTIES — 79.000
Centinaia di immagini HARD selezionatissime HI-RES.
CENTERFOLDS ON DISC — 89.000
250 immagini con le più belle nudità femminili.
COME PLAY WITH ME — 99.000
Originale Hard-Adventure virtuale multimediale.
COVER GIRLS VOL. 1 — 49.000
200 foto di stupendi nudi comprendenti le più belle e famose modelle.
CROWBERRY — 39.000
Per gli amanti dell'hard di colore, fantastici movies per Windows.
DEEP THROAT GIRLS — 79.000
Veramente bello questo CD con eccellenti movie per Windows.
DIGITAL DELIGHTS — 69.000
Nuove immagini Hard che non vi faranno dormire la notte.
DIRTY ADULT CART. V. 2 — 69.000
Seconda serie di questi stupendi cartoni animati Hard.
DIRTY ADULT CARTOONS — 69.000
Alcune delle fiabe più famose in chiave Hard.
DREAM MACHINE — 119.000
La ragazza dei tuoi sogni? Unici limiti i tuoi desideri e la tua libidine.
EROTIC DREAMS — 69.000
Stupendi movies in cui immaginare l'impossibile È possibile.
EROTIC DREAMS II — 69.000
Senza neanche farlo apposta , ecco il fatidico secondo volume.
EROTIC LANDSCAPES — 89.000
Mini Movies Video for Windows di stupende ragazze tutte nude per voi.
FAO VOL 1 — 59.000
Tantissime animazioni e immagini Hard
FAO VOL 2 — 59.000
Il naturale seguito del primo
FAO VOL 3 — 59.000
Il naturale seguito del secondo
GARO COLLECTION — 49.000
Eccezionale raccolta di nudi di bellissime ragazze orientali.
GIRLS FROM BIG EAST — 79.000
660 MB di piccanti immagini + bonus di animazioni.
GIRLS OF J STEVEN — 69.000
Da Penthouse, il meglio.
HENPECKING — 39.000
Ottima serie di Movies Hard Video for Windows
HIDDEN OBSESSION — 59.000
Un film hard vero e proprio 90 minuti con Janine !!
HOOTER HEAVEN — 59.000
Non crederete ai vostri occhi, le più grandi maggiorate americane .
HOT MOVIES — 39.000
Nuovissima serie di hard Movies Video for Windows.
INSATIABLE WOMAN — 39.000
Hard Movies stupendi esclusivamente con ragazze orientali.
INTIMATE JOURNEY — 59.000
Tantissimi Hard Movies Quicktime for Windows.
KAMA SUTRA CD — 69.000
La famosa arte Indiana in questo CD Tutte le posizioni !
LA TRAVIATA — 39.000
2600 GIF hard per tutti i generi e gusti.
LADY IN SPAIN — 69.000
Eccezionalmente Hard le avventure in Spagna di 3 amiche.
MASSIVE MELONS — 59.000
Di cosa stiamo parlando ? Pensate a quello... State pensando giusto !!!
MOVIE FOR THE NIGHT — 39.000
Ulteriore nuovissima serie di movies assolutamente hard per Windows.
MY ASIAN LADIES VOL.1 — 39.000
Centinaia di ragazze orientali fotografate nelle posizioni più erotiche.
MY ASIAN LADIES VOL.2 — 39.000
Vedi vol.1.
NATURE'S BOUNTY — 39.000
Finalmente dei film hard per DOS in formato .FLI.
NEW HOT PICS — 59.000
Ultimissima raccolta Super Hard con immagini e movie.
PASSION TOYS — 49.000
Tantissime ragazze che si trastullano con giocattoli molto... particolari.
PEEP SHOW — 39.000
Recentissima release di hard mini-movies Video for Windows.
SAKURA — 39.000
Centinaia di immagini Hard per tutti i gusti usi e costumi.
SHARE THE HEAT — 39.000
Stupende ragazze in questa nuova serie di movies hardper Windows.
SOUTHERN BEAUTIES — 79.000
Stupende girls nelle posizioni piu' erotiche.
UNDERGR.ADULT REF.LIB — 59.000
Nuovissima raccolta di immagini SUPER HARD HI-RES.
VAMPIRE'S KISS — 99.000
Hard Adventure in un castello medioevale. Scenari renderizzati 3D.
VIDEO MAGAZINE VOL.1 — 69.000
QuickTime Windows all'insegna dell'hard più provocante.
VIRTUAL VIXENS — 99.000
Dove la fantasia diventa Realtà Virtuale. Hard adventure.
WOMEN OF VENUS — 59.000
Oltre 400 foto dalla Venus International Swimsuit Pageant !!
WORLD'S BEST BREASTS — 49.000
Dal titolo si capisce che ci sono le migliori maggiorate del mondo.

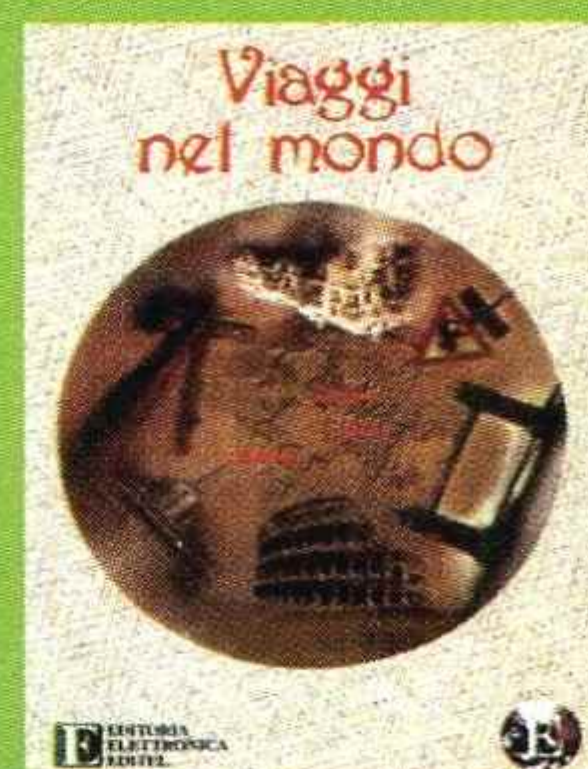
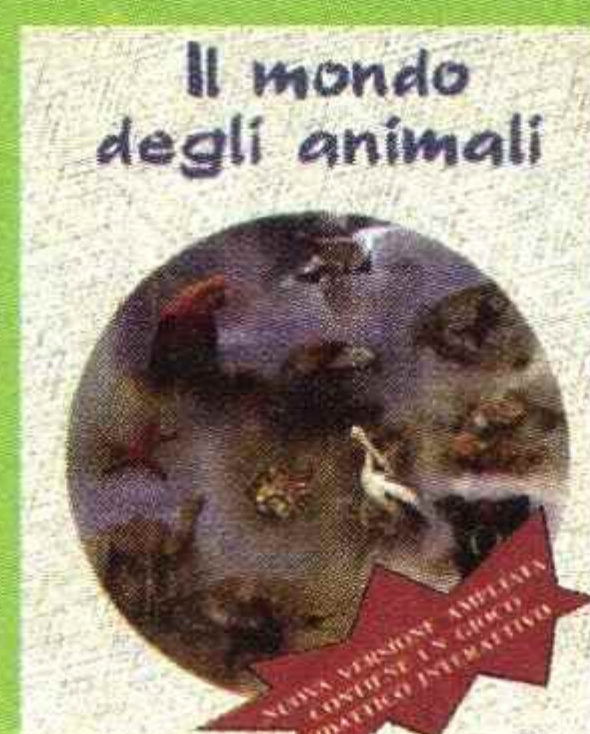
CD UTILITY

Airbrush Portfolio — 99.000
Photo-cd con più di cento stupende immagini fantasy.
America's Prem.Sh.ware — 59.000
Ultimi arrivi in fatto di Shareware, e vasta raccolta di immagini a colori.
Best of Shareware — 39.000
Il migliore e più recente Shareware per Dos selezionato per voi.

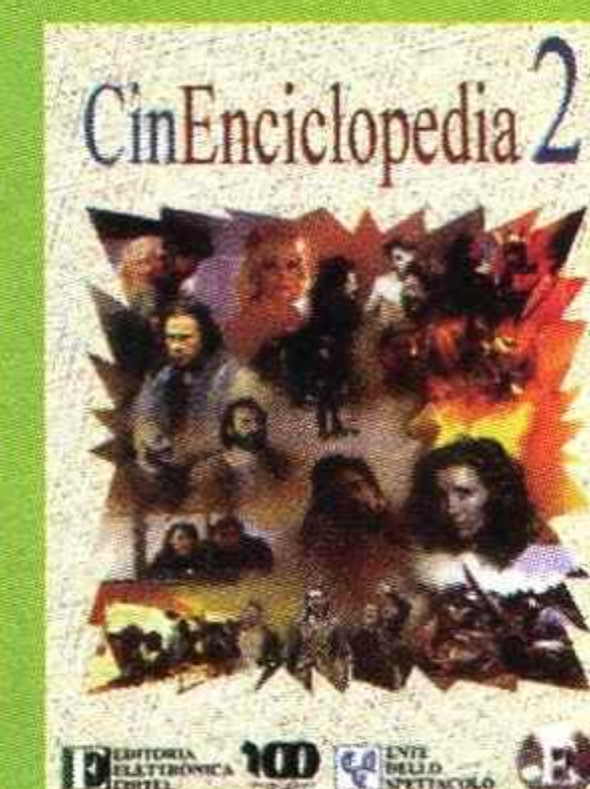
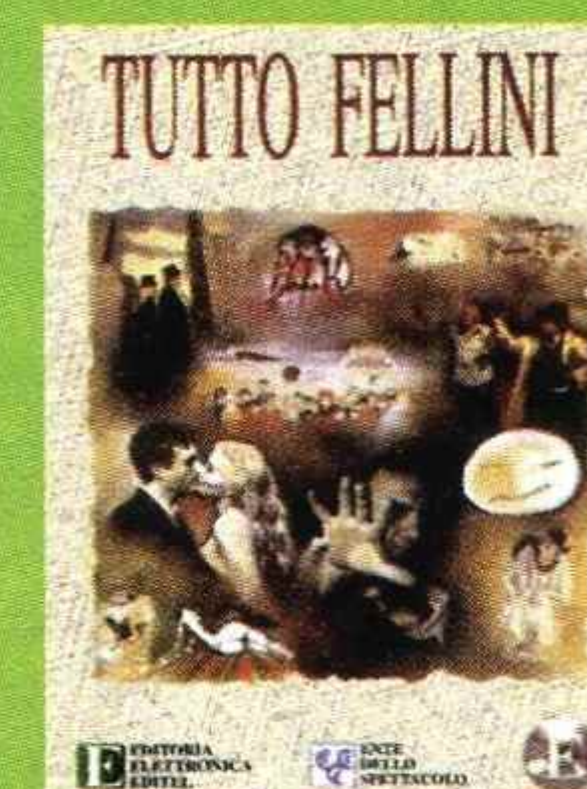
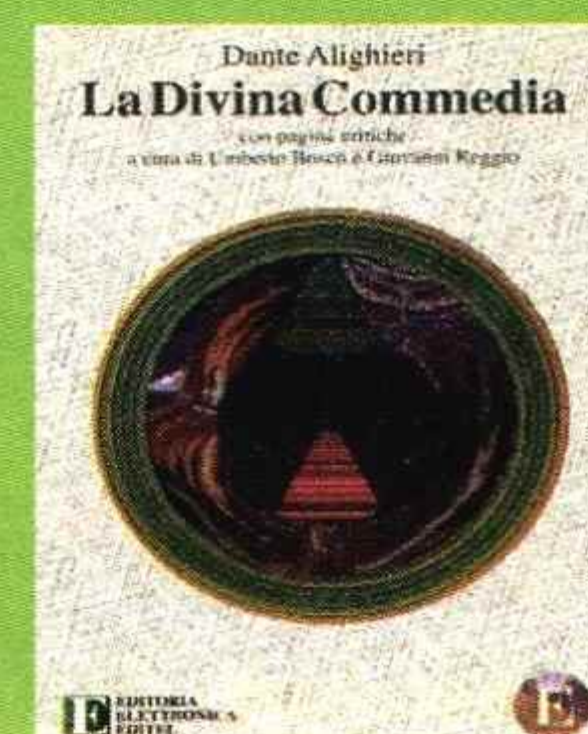
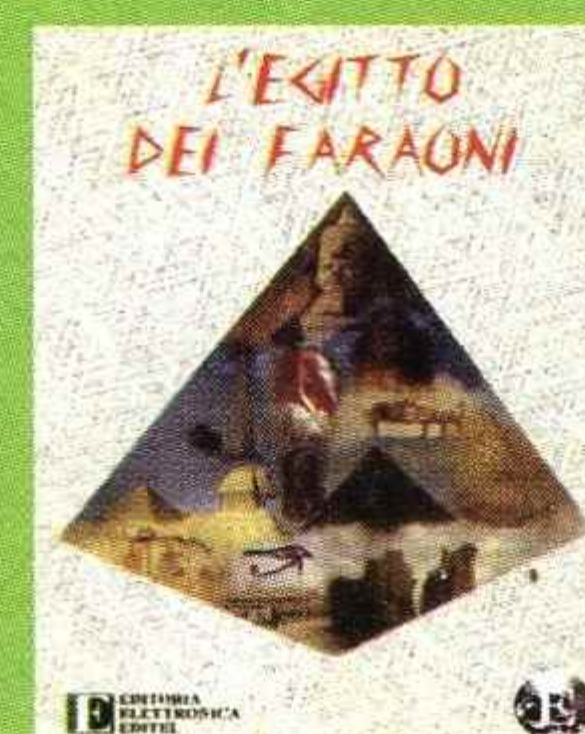
Stelle, pianeti e dintorni... 2

Viaggi nel mondo

TUTTO FELLINI

CinEnciclopedia 2

Best of Windows Shar. — 39.000
Il migliore e più recente Windows Shareware selezionato per voi.
CD Master — 59.000
La migliore interfaccia per la riproduzione professionale di CD-AUDIO.
Cica Windows — 69.000
Triplo CD con svariate centinaia di utilities per Windows datate 1994.
Clip Art Cornucopia — 49.000
Migliaia di nuve clip art per tutti gli usi desk-top.
Corel Photo Sampler — 39.000
Vasta collezione di immagini varie da usare con Corel Draw, e non solo.
Current Shareware Vol.2 — 69.000
Secondo volume di questa fortunatissima serie.
Dr. Clipart — 39.000
Migliaia di nuve clip art per tutti gli usi desk-top.
Dr. Graphics — 39.000
Utilities, convertitori, immagini e tutto cio' che serve per la grafica.
Dr. Music Lab — 39.000
Utilities, manipolatori, suoni e tutto cio' che serve per la musica.

LA MIA CASA presenta
myHouse
IL PRIMO PROGRAMMA CHE USA LA REALTA' VIRTUALE PER RICREARE GLI AMBIENTI E GLI ARREDI SUL TUO COMPUTER
PROGRAMMA IN ITALIANO
CON OLTRE 500 IMMAGINI A COLORI TRIDIMENSIONALI
PER PROGETTARE E VISUALIZZARE FACILMENTE COL TUO COMPUTER CASE E ARREDAMENTI D'INTERNI IN 3D A COLORI CON LA FANTASIA E LA COMPETENZA DI UN GRANDE STUDIO DI ARCHITETTURA

Games to Treasure — 49.000
7000 files di giochi per tutti i gusti . Un vero tesoro !!!!
Gif Galaxy — 69.000
Centinaia di nuove immagini Gif per tutti gli usi e gusti. Svariati generi.
Kodak Photo CD — 49.000
Trasforma il tuo CD ROM in un lettore di Photo CD
Mega Movie Guide 3.0 — 99.000
Nuovissima e recentissima enciclopedia del cinema con foto e filmati.
Monster Media 94 — 59.000
Nuovissima raccolta shareware aggiornatissima.
Monster Media 94 Vol.2 — 59.000
Incredibile !!!! Un ulteriore aggiornamento dell'aggiornatissimo.
Night Owl Windows V13 — 69.000
Ultimo update disponibile per questa eccezionale raccolta Shareware.
Photo CD Workshop — 59.000
Laboratorio fotografico professionale per Windows.
Shareware On Line 4 — 39.000
Ultimo arrivato anche per la famosa serie ON-LINE.
Simtel '94 — 59.000
2 CD pieni di nuovissimo shareware datato Marzo 1994.
Software Vault Emerald — 49.000
Ultimo nato in casa Vault e ovviamente non poteva deludere.
Software Vault Platinum — 49.000
Centinaia di files, programmi e utility per DOS/WINDOWS.
Software Vault Windows — 39.000
Centinaia di files, programmi e utility esclusivamente per Windows.
Sound Blaster MM Exp. — 39.000
Musiche di tutti i generi per sfruttare a fondo questa grandiosa scheda.
Sound Sensations — 39.000
Generosa raccolta di file musicali, midi, campioni e utility.
Virtual 3-D — 49.000
Immagini e animazioni 3-D di svariati generi. Occhialini inclusi.
World Atlas version 4 — 69.000
Atlante meraviglioso per il tuo PC sotto Windows o Ms Dos a richiesta.

CD EDUCATIVI

3D Body Adventure — 99.000
Programma di anatomia umana tridimensionale, con occhialini.
Adam,mondo dei numeri. — 99.000
Corso di matematica in 6 volumi separati , per ragazzi dai 10 ai 15 anni
Corso di Inglese — 149.000
Corso di INGLESE in ITALIANO. 30 lezioni con molti esercizi per tutti.
Dizionario Enciclopedico — 489.000
Enc. multimediale in italiano, oltre 100.000 lemmi e 1300 immagini.
Dizionario Italiano — 249.000
Completo ed aggiornatissimo vocabolario della lingua italiana.
Dizionario Italiano Win. — 199.000
Aggiornatissimo vocabolario della lingua italiana per Windows.
Elvis on CD-ROM — 49.000
La vita completa della STAR del ROCK N' ROLL su CD-ROM.
L'Egitto dei Faraoni — 79.000
Completo viaggio multimediale nella storia di questo antico popolo.
La Div.Commedia Comp. — 269.000
Versione integrale di Inferno, Paradiso e Purgatorio.
Languages of the world — 59.000
Il piu' completo traduttore multi lingue esistente
Mondiali di Calcio — 29.000
Completa enciclopedia sulla storia dei mondiali di calcio.
Mondo Animale — 59.000
Foto e commenti di quasi tutti gli animali del mondo. In italiano
Roberto Rossellini — 99.000
Biografia, Filmografia, Sceneggiature con immagini e movie del regista.
Solar System OUR — 39.000
I pianeti, le stelle, le costellazioni e tutti i dati del nostro sistema solare.
Stelle Pianeti e dintorni — 69.000
Foto, animazioni e sonoro Super CD di Astronomia.
Super Space — 39.000
Le più belle foto esistenti scattate dai satelliti della NASA.
Viaggi nel Mondo — 59.000
È una completa enciclopedia multimediale su tutti i paesi del mondo.

Il mondo degli animali

I MONDIALI DI CALCIO

L'EGITTO DEI FARAONI

Dante Alighieri
La Divina Commedia

Il dizionario della lingua italiana
DI GIACOMO DEVOTO E GIAN CARLO OLI

DIZIONARIO ENCICLOPEDICO MULTIMEDIALE

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

CD MEDIA PRODUCTS

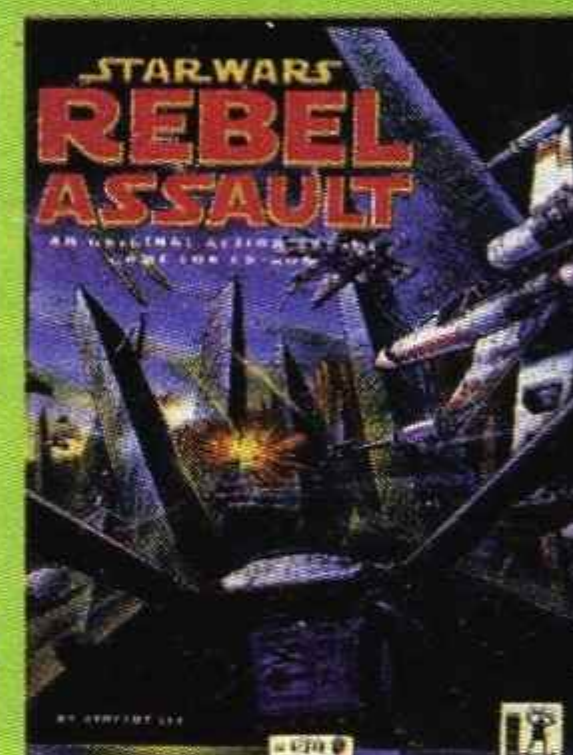
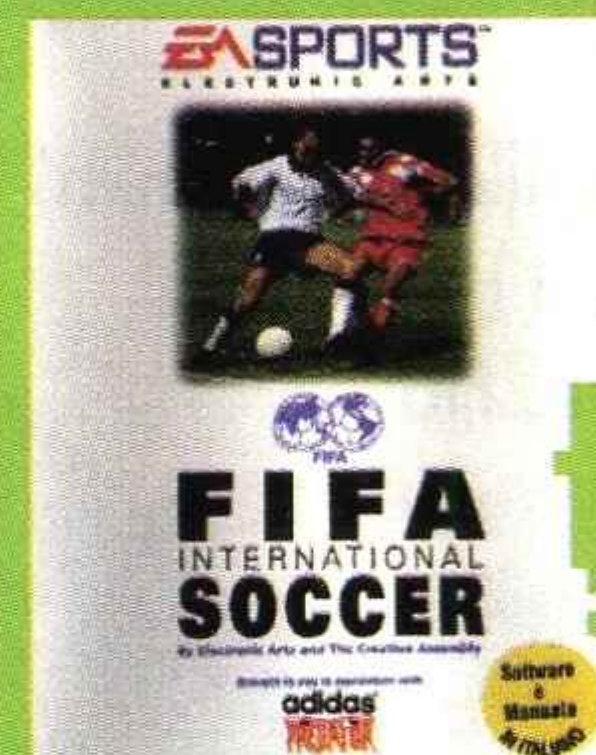
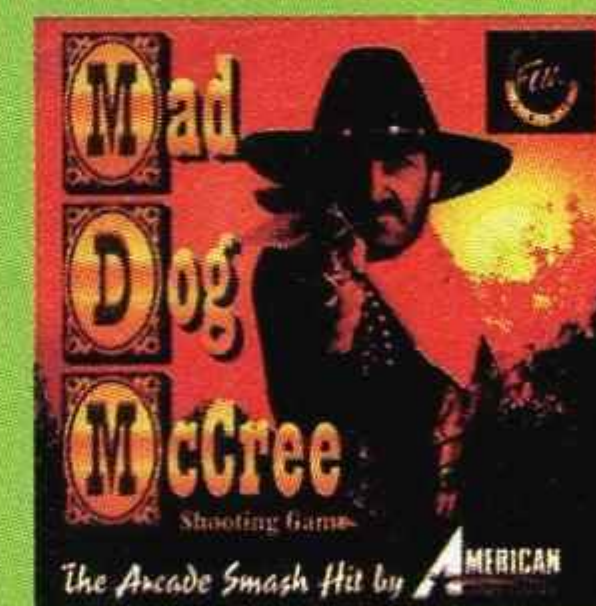
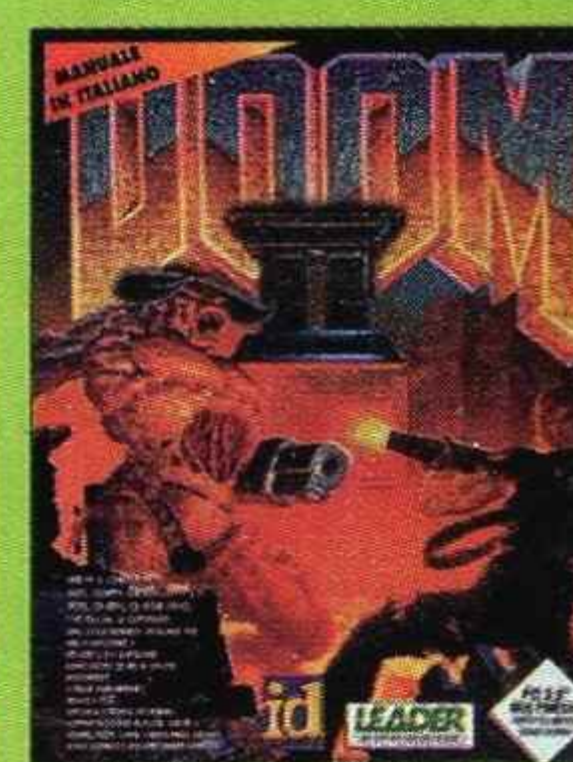
AD UN PREZZO IPERGALATTICO SOLO £. 29.000

Erotic High quality pictures 1
Erotic High quality pictures 2
Erotic High quality pictures 3
Erotic High quality pictures 4
Erotic High quality pictures 5
Trine Michelsen Erotic High quality pictures 6
Trine Michelsen Erotic High quality pictures 7
Trine Michelsen Erotic High quality pictures 8
Adult Share 1
Adult Share 2
Adult Share 3

E TANTO ANCORA

WinGames
TYPO
Business shareware
Icons & Fonts for Windows

CD - GAMES

Titolo	Prezzo
7th Guest	49.000
Aegis Guardian of Fleet	79.000
Armored fist	109.000
Beneath a Steel Sky	139.000
Colonization - Civilization II	99.000
Cover girl strip poker	69.000
Cyberwar - Lawmowerman 2	139.000
Doom Explosion + Util.	59.000
Doom II	89.000
Doom Mania	39.000
Dragon's Lair	89.000
Falcon Gold CD	109.000
FIFA Intern. Soccer CD + joystick	99.000
Inferno	119.000
Lawnmover Man	69.000
Mad Dog McCree	49.000
Mad Dog McCree II	69.000
Megarace	49.000
Microcosm	49.000
Monkey Island	29.000
Myst	offerta
Nascar - Racing	139.000
Novastorm	119.000
Powerblade	79.000
Rebel Assault	79.000
Return to ZORK	69.000
Reunion	99.000
Rise of the Dragon	99.000
SeaWolf	139.000
Secret Weapoon of Luftwaffe	39.000
Simcity 2000	99.000
Summer + Winter Chal.	29.000
Syndicate	129.000
T.F.X.	79.000
Tennis Int. Open	99.000
Terminator Rampage	149.000
Theme Park	109.000
Tornado + Desert storm	89.000
Tornado+Op.Des.Storm	99.000
Under a Killing Moon	139.000
Wing Commander 3	offerta

MEGA OFFERTE NATALIZIE

VID GRID

Vid Grid: Level 1

Aerosmith · Peter Gabriel · Guns N' Roses · Jimi Hendrix · Metallica · Ozzy Osbourne · Red Hot Chili Peppers · Soundgarden · Van Halen

Custom Mode · Change Player · Help · Quit

Player: MAX CD VID GRID · Score: 0

Ohilà, cosa vedono mai le mie pupille? Aerosmith, Peter Gabriel, Guns N' Roses e Jimi Hendrix! Poi Metallica, Ozzy Osburne e Red Hot Chili Peppers, ma anche Soundgarden e Van Halen... e tutti insieme! Per dindirindina, qualcuno ha forse messo in piedi un big concert stile "Live Aid" e nessuno mi ha avvertito? Oppure c'è una seconda mente geniale sul pianeta terra (l'altra è la mia, si intende) talmente illuminata e sgamata da partorire un eccezionale progetto discografico che riunisce gli uni accanto agli altri, i mostri sacri del Rock? Era d'obbligo, capirete, accertare personalmente gli esatti contorni di questa misteriosa vicenda.
Così, dopo il classico rituale, tipico di tutti noi acquirenti di videogiochi, che prevede in primis un approfondito monitoraggio dell' involucro esterno del prodotto passibile d'acquisto, alcuni dei dubbi sovvenutimi avevano potuto trovare soddisfazione. Potevo sherllockhollmesianamente dedurre che: la scatola di colore prevalentemente giallognolo era decisamente kitch e talmente "stonata" che, per l'appunto, aveva inesorabilmente attratto la mia attenzione; trattavasi di un CD ROM (e d'altra parte l'imperioso scaffale che dominava lo spazio aereo sopra e di fronte la mia persona non permetteva altrimenti); le note sul retro promettevano tuttosommato un qualcosa di originale, anche se solo per alcuni aspetti; l'intento dei produttori era quello di donare un ludico passatempo agli amanti della musica attraverso un sistema che doveva conciliare il gioco di composizione dei puzzle con i videoclips più famosi dei succitati Monsters of Rock.

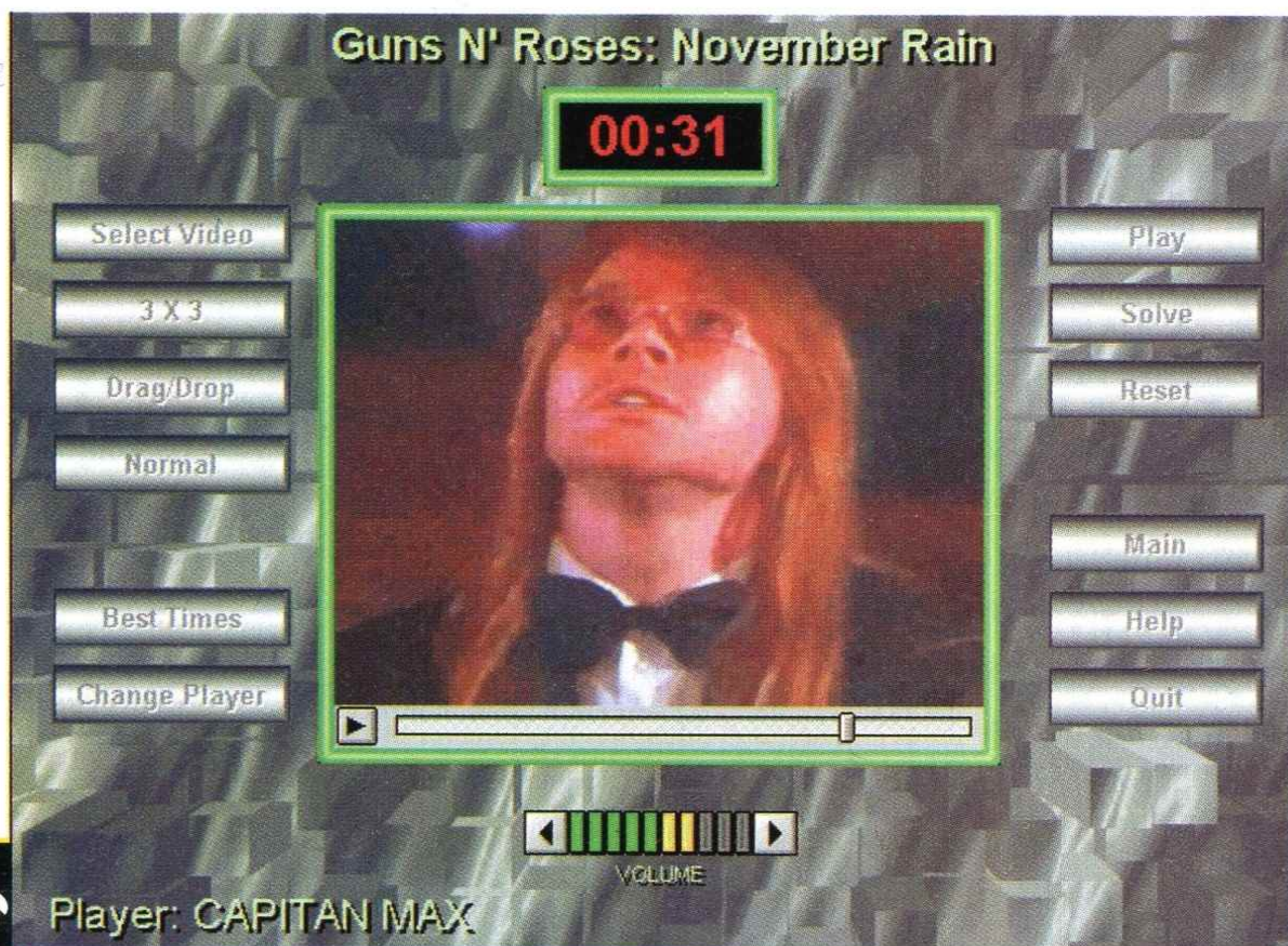
Puzzle Musicali

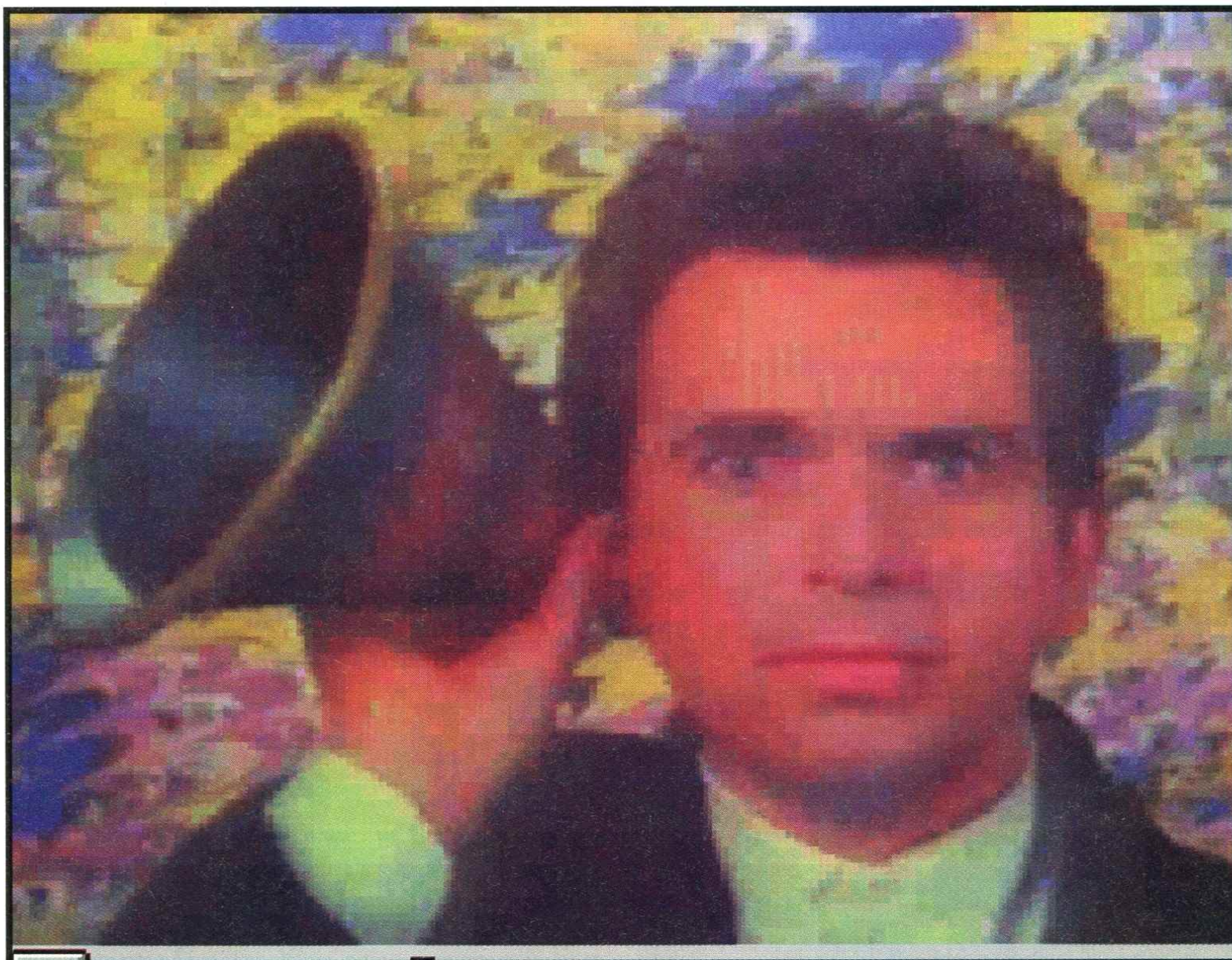
Emesso un sospiro di sollievo al constatare che rimanevo l'unica vera mente geniale del globo, decidevo, nonostante qualche dubbio, che un siffatto esperimento meritava comunque un'occhiata e, giulivo e contento, me lo portavo a casa .
Devo qui confessare, ahimè, che sono invece rimasto un po' interdetto, soprattutto per un approccio poco felice con questo "rock video moving puzzle game" - come si autodefinisce -. Nel mentre mi tuffavo per la prima volta nell' esplorazione del magico mondo del rock, infatti, il vero e unico strabiliante effetto ottenuto da questo gioco, una volta messo alla prova, è stato quello di indurmi in uno stato soporifero avanzato... Dopo una rapida consultazione orologiometrica, constatato che le lancette erano già puntate sulle tre di notte, ho ritenuto doveroso autointerrogarmi sulla "causa prima" del mio stato comatoso: era davvero il mortifero prodotto in questione o piuttosto la vecchiaia che avanza imperterrita riducendo le mie capacità nottambule? Troppo orgoglioso per piegarmi alla seconda ipotesi, preferivo abbandonare il campo e rimandare qualsiasi valutazione al giorno successivo, a mente fresca e riposata. D'altra parte è noto a tutti che la notte porti consiglio... anche se mia madre dice sempre che, per quanto dormo io, dovrei essere l'uomo più saggio del mondo...

Guns N' Roses: November Rain

00:31

Select Video · 3 X 3 · Drag/Drop · Normal · Best Times · Change Player · Play · Solve · Reset · Main · Help · Quit · VOLUME

Player: CAPITAN MAX

GENERE MUSICALE	CASA GEFFEN		
CPU	CD-ROM	RAM	
486	150	4MB	
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
1 MB	VGA 256 COL.	8 BIT SOUNDCARD	MOUSE

Così, ecco che la mattina seguente, di buon' ora (con grande stupore della succitata mamma) mi ritrasferisco sul pianeta del puzzle-rock: in effetti devo dire che, se si è svegli e di buon umore, un certo divertimento c'è, l'interesse pure, la musica giusta anche.
Vid Grid è esso stesso un puzzle, nel senso che tenta di miscelare e incastonare due generi nati in circostanze ed epoche differenti: videogiochi e CD musicali. Se lo scopo principale del prodotto è infatti quello di trastullare e stuzzicare l'utente tramite una serie di puzzle a difficoltà variabile e settabile tramite apposite opzioni, l'ambientazio-

Halen. "Ma dove sta il bello del gioco?" potrebbero chiedersi i più intelligenti tra voi... Accertato che, in effetti, l'atto di comporre dei puzzles potrebbe a prima vista apparire cosa statica, facilotta e piuttosto noiosa, occorre prendere atto che la domanda è più che pertinente. Arriviamo al dunque (e spero di farmi capire perché non è che sia proprio una cosa intuitiva - ma tanto voi siete bravi -): il puzzle è un videoclip, dunque, mentre i pezzi da ricomporre restano virtualmente al loro posto fino a che non li si sposta volutamente, la "tessitura" o l'immagine di riferimento o il fondo - chiamatelo un po' come volete - del puzzle stesso è soggetto a continue variazioni e ad effetti stroboscopici. E' insomma in movimento, ma la cosa non dovrebbe stupirvi più di tanto se avete assunto l'assioma fondamentale, cioè che lavorate su un videoclip! A quanti tra voi dubitassero, eccessivamente e comunque, della capacità di coinvolgimento di questo prodotto perché abituati a correre, saltellare, fare piroette e

Guns N' Roses: November Rain

00:31

Select Video | 3 X 3 | Drag/Drop | Normal | Best Times | Change Player | Play | Solve | Reset | Main | Help | Quit

VOLUME

Player: CAPITAN MAX

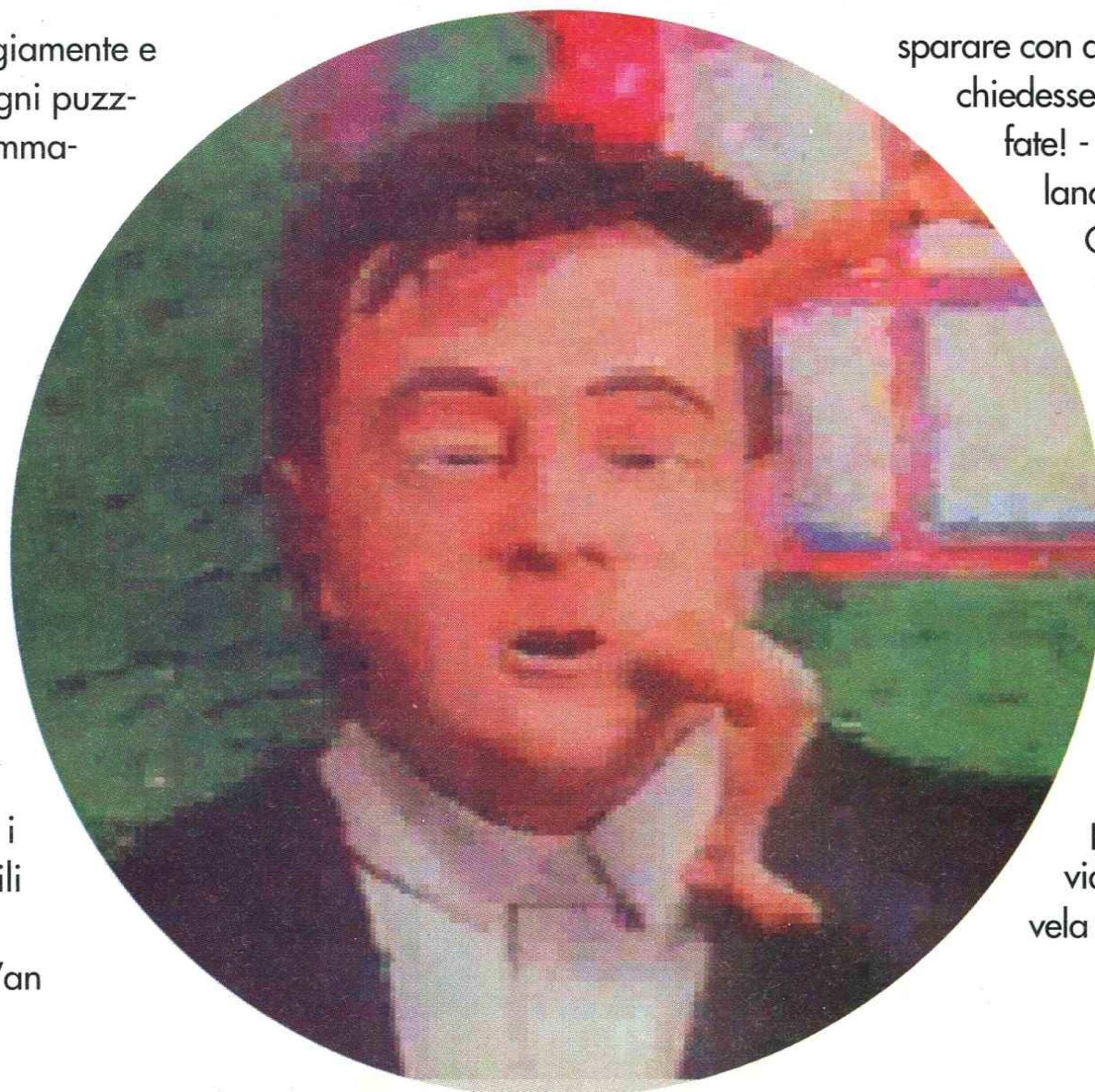
Guns N' Roses: November Rain

03:13

Select Video | 3 X 3 | Perfection | Normal | Best Times | Change Player | Pause | Solve | Reset | Main | Help | Quit

VOLUME

Player: CAPITAN MAX

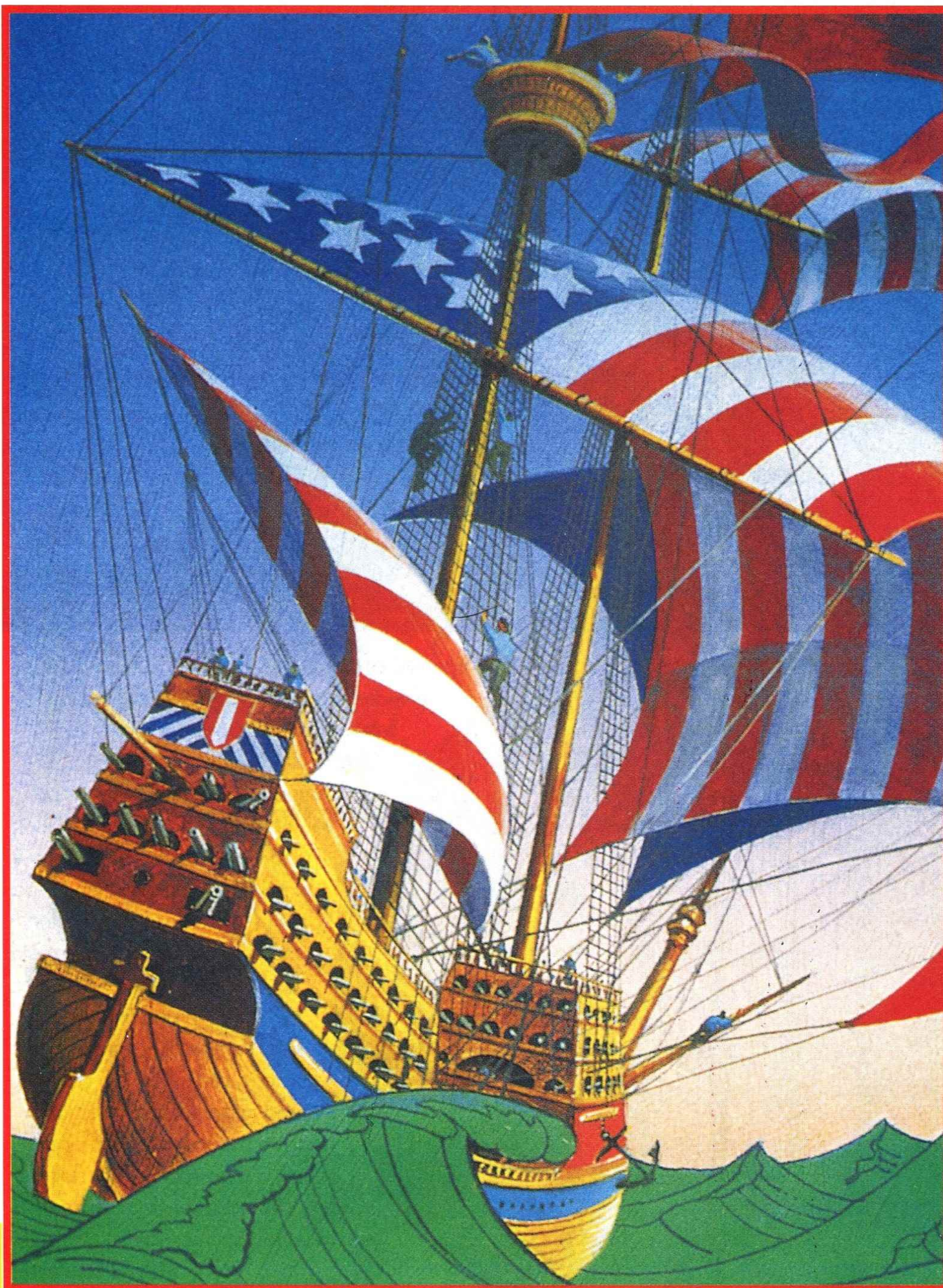
ne del gioco è spudoratamente, selvaggiamente e sonoramente rockeggiante. Come in ogni puzzle che si rispetti, vi sono infatti sì delle immagini da ricomporre, solo che, in questo caso, gli oggetti da riportare in giusta configurazione risultano essere nientepopò di meno che... i videoclip più famosi di artisti del calibro di Peter Gabriel (con il video della canzone "Sledgehammer"), Guns N' Roses (con "November Rain", il video vincitore nel 1992 del Grammy Award MTV), Metallica (con "Enter Sandman"). Poi, ancora, ecco i padri dell' hard-rock, gli Aerosmith; il più grande chitarrista della storia, Jimi Hendrix; il trasgressivo Ozzy Osburne; i caldissimi e "piccantissimi" Red Hot Chili Peppers; il nuovo rock di Seattle con i Soundgarden e gli infiniti e immortali Van

sparare con arcade e giochi d'avventura e si chiedessero - ahò, ma quante domande fate! - : "ma io che lo compro a fare?", lancio ufficialmente una sfida.

Comunque facile? Provate un po' voi a ricomporre ad esempio il video di P. Gabriel. Già di suo è tutto un montaggio di effetti speciali sconcertanti, effetti deformanti, giochi grafici, spermatozoi che si aggirano sullo schermo e volti di persone dalla cui testa fuoriescono gambe e braccia come fiorellini che sbocciano in primavera... Se poi lo tagliate a quadrettini e lo ricomponete a caso sparpagliandoli sul video, siete proprio sicuri di cavarvela in un tempo decente?

Max Pantani

Tricks 'n' Tactics

Un'avventura che richiede un'attenta gestione e un controllo rigoroso e spietato di tutti i parametri con cui interagire. Dunque salpiamo le ancore: destinazione Impero!

COLONIZATION

La prima regola della colonizzazione è la seguente: occorre dosare bene le differenti priorità per meglio sviluppare le vostre colonie, scegliere su quali risorse e quali investimenti produttivi (fabbriche, edifici ecc.) puntare e in quale ordine svilupparli. Sono questi problemi per i quali non esistono soluzioni standard: sta a voi, a partire dalle vostre specifiche esperienze trovare risposte e studiare le strategie di espansione più adeguate. In questo tutta la ricchezza di un gioco il cui succo è nello spirito di adattamento e nell'inventiva, nelle rispettive capacità strategiche. Un'avventura che richiede un'attenta gestione e un controllo rigoroso e spietato di tutti i parametri con cui interagite. Dovrete metterci tutta la vostra intelligenza, ma dopo

COLONY BURNING

ENCYCLOPEDIA OF COLONIZATION

esserne usciti alla grande, potrete sempre imbarcarvi, novelli Eltsin, alla scoperta di una nuova Cecenia; nuovi territori e continenti in cui spadroneggiare. Nel frattempo, non potendovi fornire ricette magiche e soluzioni chiavi in mano, ci mettiamo a vostra disposizione per qualche amichevole consiglio.

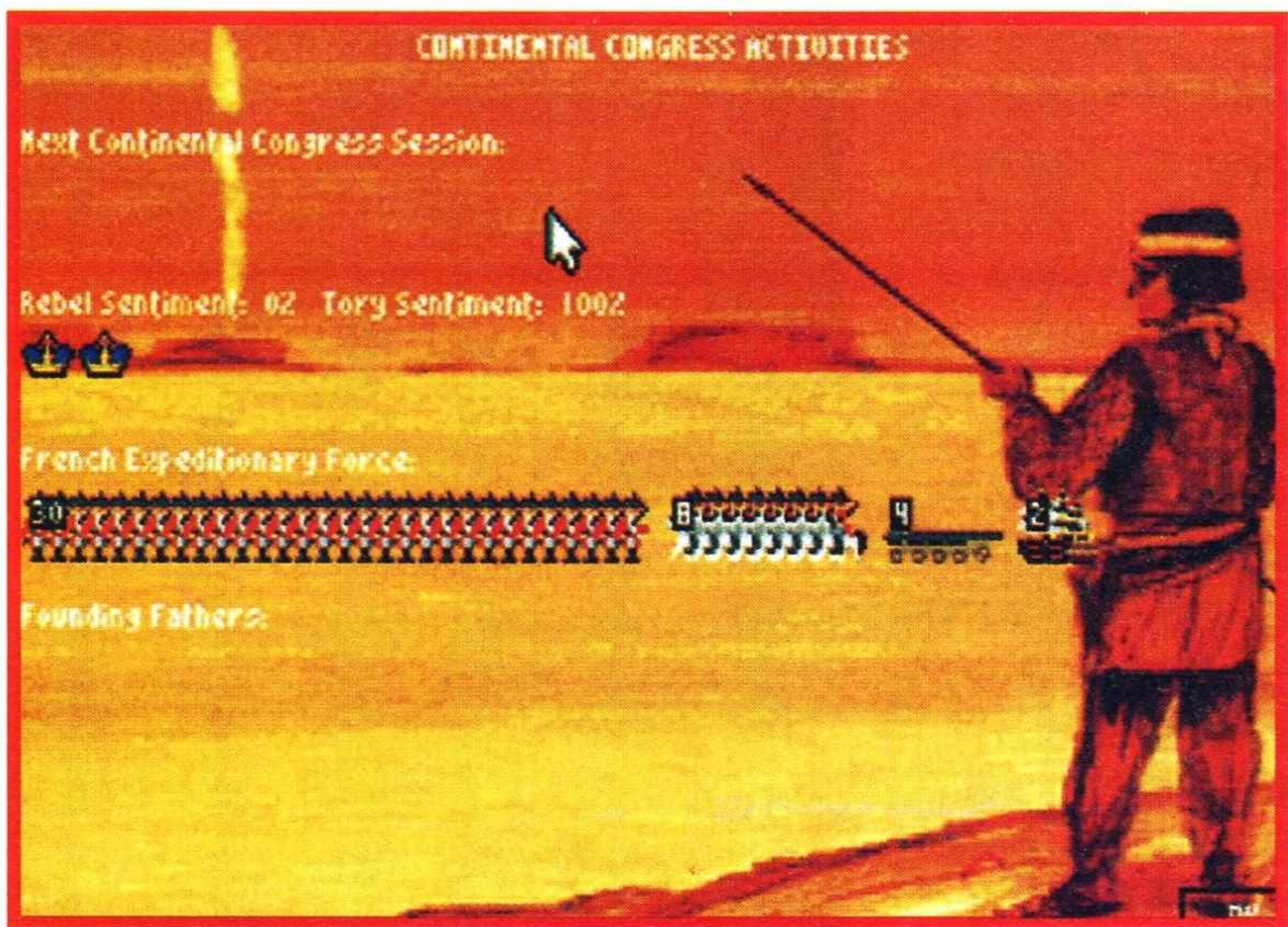
LA PRIMA COLONIA

La prima scelta che vi trovate ad affrontare è già da subito fondamentale: si tratta di installare la vostra città-base, a partire dalla quale potrete muovervi, per espandere il vostro dominio sul nuovo continente. In primo luogo, essa deve svilupparsi rapidamente. Tra i fattori che possono determinarne lo sviluppo l'ubicazione riveste un'importanza cruciale. Nel momento in cui poggerete il vostro dito gassottello e sudato, o, al contrario, magretto e ossuto, sul pulsante B (build), il riquadro in cui vi trovate diventa il centro della città. La periferia sarà rappresentata dai riquadri limitrofi. Affinché quest'ultimo complesso urbano produca, bisogna affidarlo ai coloni. Non è al centro che serve supervisione! Il centro è autarchico, produce da sè. Cosa produce? Qualunque cosa; dipende dai riquadri entro cui è stato edificato. E' necessario considerare con grande attenzione i riquadri-terreno. Di sicuro, visto che è di vitale importanza assicurare ai coloni gli alimenti (senza mangiare muoiono: sono troppo fragili questi coloni!), è vostro compito valutare bene la fertilità delle pianure, necessarie allo sviluppo agricolo. Anzi, meglio ancora, esistono terreni a coltura facilitata simbolizzati dall'icona su cui è raffigurata una pianta a forma di coccodrillo giallo e verde (e mi scuso se non ho trovato un esempio migliore). Seguendo lo stesso ragionamento, poiché la vostra colonia deve essere un porto, stabilite l'ubicazione del centro urbano nei pressi di una zona pescosa (riquadri oceano). Questa mossa garantirà ai vostri pescatori ottimi risultati. E per quel che riguarda il centro abbiamo concluso. Per il resto arrangiatevi, facendo comunque in modo che i riquadri adiacenti includano boschi (riquadri foreste), e giacimenti minerari (montagne), che forniscano le materie prime indispensabili a rendere attuabili i vostri progetti di lavori pubblici. Tutto questo ci porta a valutare, secondo priorità successive, l'importanza di avviare i lavori per la costruzione dei palazzi della città.

IL PRIMO EDIFICIO

Il vostro primo cantiere sono i docks, che vi permetteranno di dare lavoro ai pescatori. I pescatori risolveranno, per un breve periodo, le vostre preoccupazoni relative al rifornimento alimentare. E aggiungiamo che, ogniqualvolta 200 tonni commestibili verranno stipati all'interno dei vostri magazzini, un nuovo minuscolo colono vedrà la luce (non dategli troppo da mangiare, sappiate essere cinici, con la pancia troppo piena, il manovale non produce...). E non sottovalutate che, più la popolazione aumenta, più si estende la penetrazione nel territorio che deve essere colonizzato! A voi decidere quale peso debba avere il "grezzo" contadino nella realizzazione dei vostri obiettivi. Ecco perché può essere consigliabile mandare dei pionieri a dissodare la terra, lì dove i vostri agricoltori sono al lavoro. Una volta che avete gettato le basi di una costruzione, non tralasciate di insediare un falegname che produca martelli: senza martelli, niente edifici. Dopo i docks, cosa mettere in cantiere? Vediamo: si potrebbe progettare una palizzata, che sia l'abbozzo primitivo di un sistema di difesa della città (prima di costruire fortini e spalti), ma poiché avete già un soldato e, all'inizio, i vostri unici assalitori potenziali potrebbero essere solo gli indiani (gente piuttosto sveglia, nonché piuttosto sospettosi), crediamo che questo tipo di iniziative farete meglio a rimandarle. Avviate piuttosto una falegnameria. Grazie a essa la vostra colonia produrrà martelli molto più velocemente e vi permetterà di accellerare il ritmo dei lavori di costruzione. La necessità dell'edificazione di una palizzata dimostra quanto sosteniamo: tutto dipende dalla vostra strategia: la palizzata, è al terzo posto nella lista delle priorità! Poi..., che altro? I soldi, naturalmente.

IL MIO PRIMO CENT

Fin qui avete avuto tutto l'interesse a spendere i lingotti d'oro ricevuti all'inizio della partita, che vi sono serviti a reclutare i coloni che alimentano la vostra espansione. Ma, a un certo punto, vi capita di dover assistere, indispettiti, al vertiginoso assottigliarsi delle vostre capacità finanziarie. Ci aspettiamo una vostra reazione. Inutile dire che la "Cariplo" in

Colonization non esiste (e se anche esistesse, con i tempi che corrono, è sempre assai difficile ottenere dei finanziamenti...), occorre quindi che rimettiate in sesto le vostre finanze. Per cominciare, ecco tre soluzioni che suggeriamo: il commercio, l'esplorazione... gli indiani. Se potete inviare un' unità alla scoperta di terre sconosciute, non esitate. I riquadri chiamati "lamenti di città perdute" sono interessanti per più di un motivo (li riconoscete grazie a una icona che rappresenta una moneta antica). Potrete scovarvi un tesoro nascosto, arruolare nuove reclute per la vostra colonia, ma anche (ahimé), vedere la vostra spedizione andare in fumo. Per quanto riguarda i villaggi indiani, dopo che ne avrete sterminato senza pietà gli abitanti vi può capitare di scovare anche là un cospicuo bottino. Spedite comunque degli esploratori tra le tribù indigene, e cercate di contrattare con il capo. E' facile che egli vi offra doni in oro, o che voi scopriate riquadri del suo territorio, che sino ad allora vi erano sconosciuti. In conclusione, il modo più sicuro per consolidare un capitale deriva dal commercio con le metropoli. Le merci che permettono di guadagnare di più sono quelle che vi consentono di ricavare un valore aggiunto. Se possedete del tabacco impegnatevi nella produzione di sigari. Lo stesso discorso vale per la canna da zucchero e il rhum, le pellicce e i cappotti, o ancora, il cotone e i tessuti. Se la riserva di materie prime è ricca, impiantate unità di produzione che ne permettano lo sfruttamento industriale. Un esempio per quanto riguarda le pellicce: partite con una semplice attività di scambio del materiale grezzo e raggiungete l'obiettivo di costruire una fabbrica in grado di sfornare capi finiti. Fate attenzione alla fluttuazione dei prezzi: se inondate la madrepatria di una determinata merce, mettete in conto che il suo prezzo potrebbe crollare in modo spettacolare. L'ideale sarebbe diversificare le vostre esportazioni. Al tempo stesso, quando vi sarete irrobustiti economicamente, avrete la possibilità di procurarvi una seconda nave, che vi tornerà estremamente utile nel momento in cui vi troverete a dovere approvvigionare diverse città.

VERSO L'INDIPENDENZA. SCOCCA L'ORA DELLE "CAMPANE DELLA LIBERTA'"!

A partire da una certa fase di crescita demografica della popolazione, la percentuale di coloni favorevoli all'indipendenza inizia a essere sempre più consistente. In effetti, se volete far passare una città dallo stadio 9 allo stadio 10 senza che i "Figli della Libertà" rappresentino almeno il 10 °/°, il vostro governo viene dichiarato incompetente (vi hanno forse corrotto? non siete più capaci di governare, vi siete innamorati di una ballerina portoricana o cos'altro?), e tutti i coloni vengono gravati da un'unità di penalizzazione nelle loro produzioni. Inutile dire che presto ogni persona tenterà di mettere in discussione il vostro piccolo dominio dorato. Preoccupatevi quindi, prima di superare questa soglia di crescita demografica, di concedere posti di potere in municipio ai coloni, affinché costituiscano nuove "Campane della Libertà" che producano l'effetto di moltiplicare i "figli della libertà". Per tutta la durata del gioco, il potere dei figli della libertà è del resto essenziale: vediamo che i "cittadini" già combattono con maggiore convinzione, inoltre, ogni volta che raggiungono il 50% della popolazione effettiva, viene accordato un bonus di un'unità produttiva supplementare. Ecco perché dovete scandire i vostri ritmi di crescita urbanistica con la medesima precisione con cui una rotativa scandisce la stampa del giornale; e, mi rendo conto di chiedervi molto, ma se voi foste anche in grado di costruire una chiesa, arriveranno nella vostra colonia degli immigrati a cui potrete imporre di svolgere i lavori più umili, sfruttando le loro energie a vostro piaciment... (ehm, la cosa si fa un po' sporca! Un dettaglio etico, in un gioco di simulazione della realtà. Lungo è il cammino verso l'indipendenza...).

I PRIMI PADRI FONDATORI

Per l'intero arco della partita vi si chiede con insistenza di far eleggere al "congresso continentale" alcuni grandi personaggi (avete possibilità di opzione tra diversi nomi di personalità autorevoli realmente esistite), che diventeranno "padri fondatori" della vostra colonia. Dopo le elezioni (più sarete in grado di incrementare il numero di "campane della libertà", e più veloce diventerà questa fase), questi padri fondatori vi consentiranno di ottenere vantaggi in diversi settori. Militare, politico, commerciale, religioso e geografico. Questi indubitabili benefici risultano più o meno essenziali, a seconda della vostra condizione e della tattica che avete scelto di adottare. Alcuni di essi possono risultare decisivi a tal punto che privarsene sarebbe folle. La Salle, un'esploratore francese, apporta rapidamente a ciascuna colonia una palizzata difensiva, e questo aiuta a guadagnare del tempo. Allo stesso modo Magellano permette di raddoppiare la velocità delle vostre imbarcazioni, cosa

assai preziosa nel momento in cui la vostra marina arriva a giocare un ruolo preponderante, economico e militare, nella colonizzazione. Se avete grossi problemi con gli indiani, votate per Pocahontas: questo notabile autoctono vi metterà al sicuro dai cattivi rapporti di vicinato, esibendosi nelle necessarie mediazioni in politica interna, e rendendo la vita nella colonia la più serena possibile. Non scordatevi delle qualità carismatiche del mitico Simon Bolivar, la cui sola presenza garantisce un incremento del 20% dei figli della libertà. In campo militare sapete che Cortes vi assicura un congruo bottino ogni volta che fate la posta a un villaggio indiano (un vero poeta quello spagnolo), insieme a Francis Drake, che fornisce un 50% di bonus in più per ogni battaglia navale. E avere la supremazia in mare è un ingrendiente indispensabile: un vero e proprio trampolino di lancio per il successo finale.

Altri casi in cui è opportuno agire: uno dei vostri concorrenti sta per proclamare l'indipendenza e voi per il momento non lo potete impedire. Farete bene allora a sotrarre alle sue città, in una guerra senza esclusione di colpi, le scorte di "figli della libertà". Potrete individuarle sulla carta di colore verde, quella che riporta le cifre della popolazione. Laddove si vede il colore verde la percentuale di autonomisti è del 50 % , dove compare il colore blu, è del 100% . Annettetevi queste città e la capacità complessiva dei vostri avversari si abbasserà. Questo vi darà il tempo di contenerne la minaccia e di proclamare

I PRIMI CONFLITTI CON QUEI CARI STATERELLI DEL VECCHIO MONDO

Io lo so, il vostro soprannome è Attila, e vi piacerebbe giocare sempre all'attacco con la giusta dose di cattiveria, ma non si parte alla conquista del mondo con la testa bassa, come un piccolo ariete. Colonization richiede più elaborazione bellica e preparazione strategica rispetto a una condotta tattica del tipo: "ho un piano, mi butto nel mucchio". Troppo spericolato. Lanciatevi all'attacco quando avete delle buone ragioni; per esempio, se le città straniere ostacolano la vostra espansione. Oppure se questi imprudenti hanno la sfrontatezza di venire a minacciarvi. A quel punto sì tirate fuori la mazza e cominciate a menare fendenti.

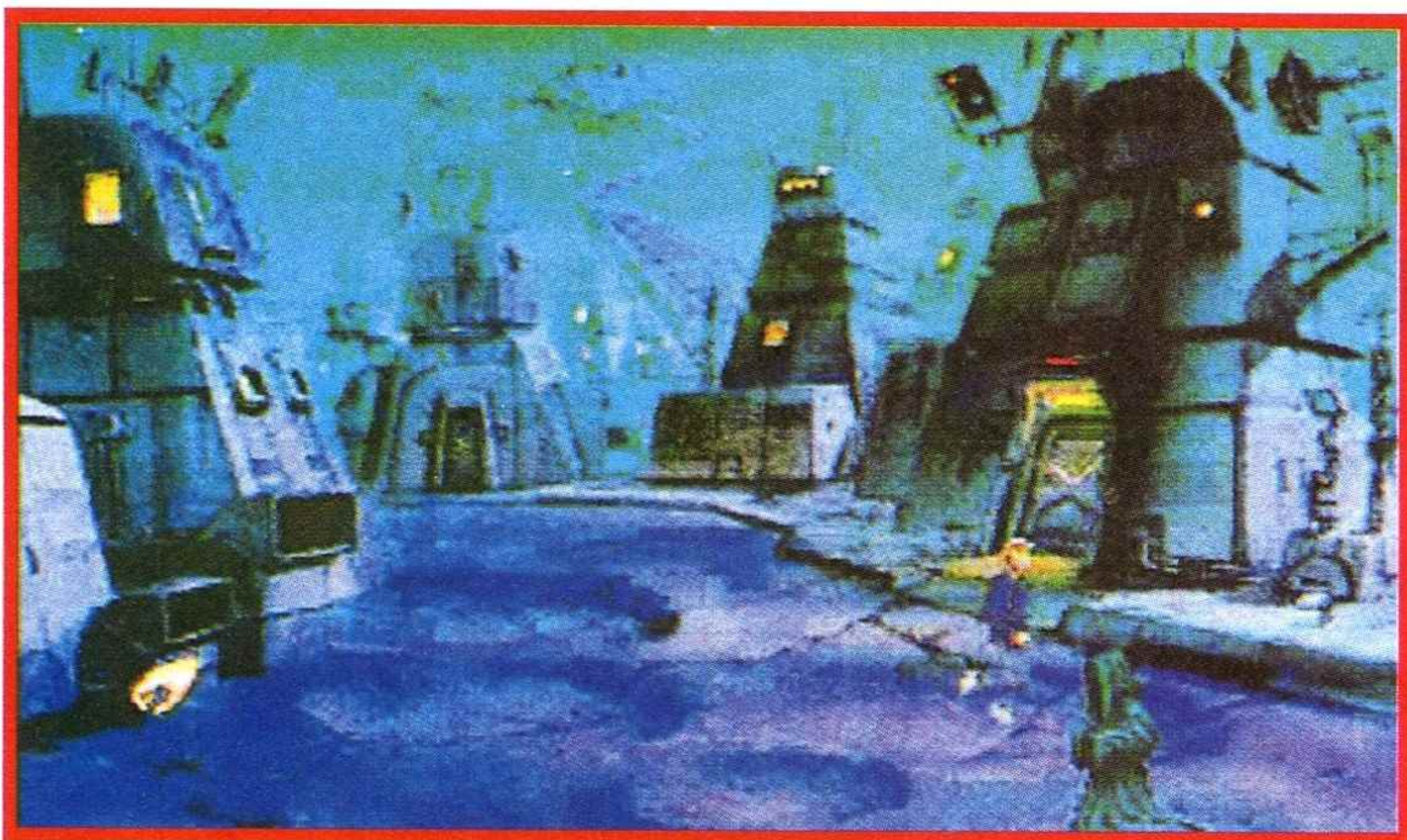
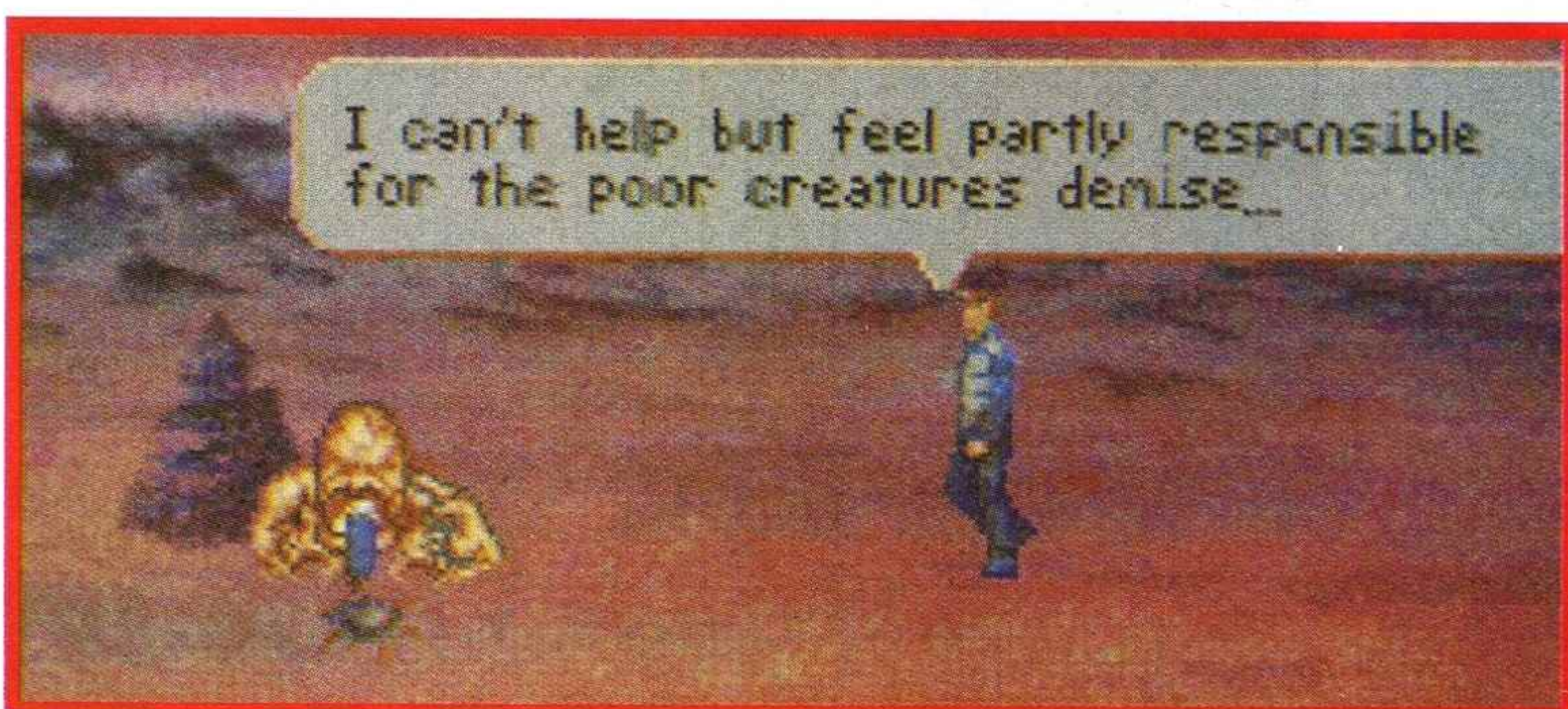
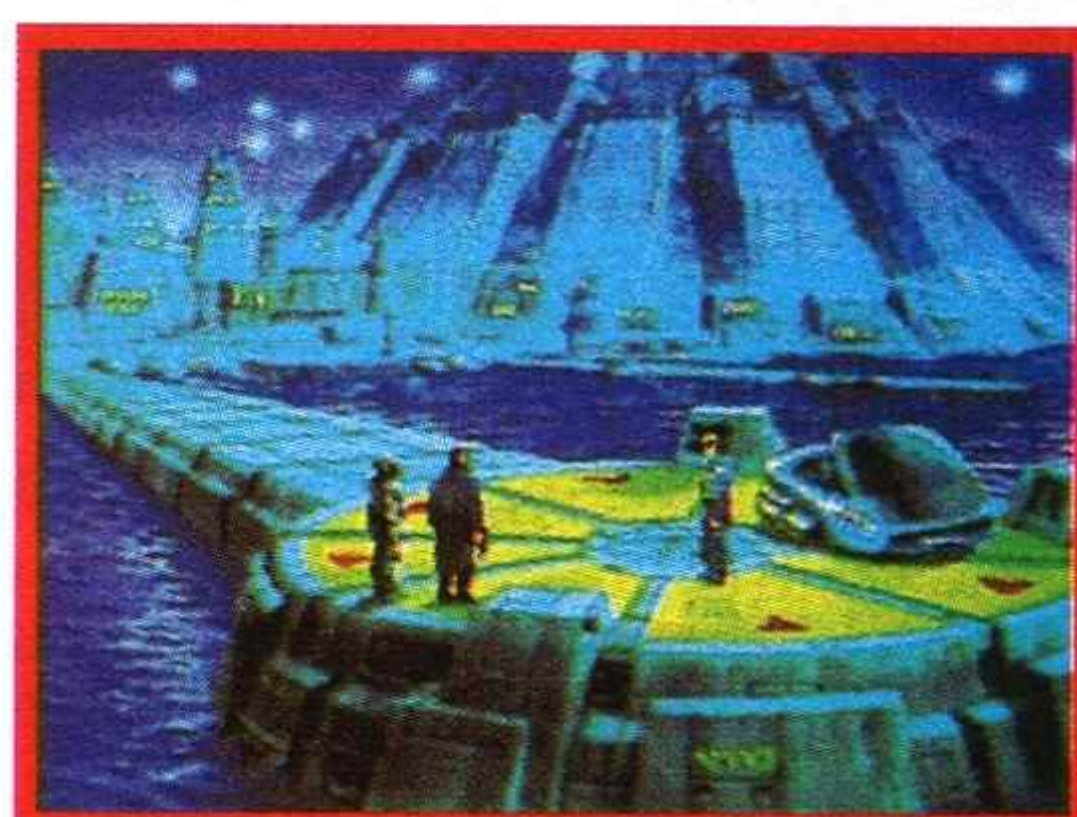
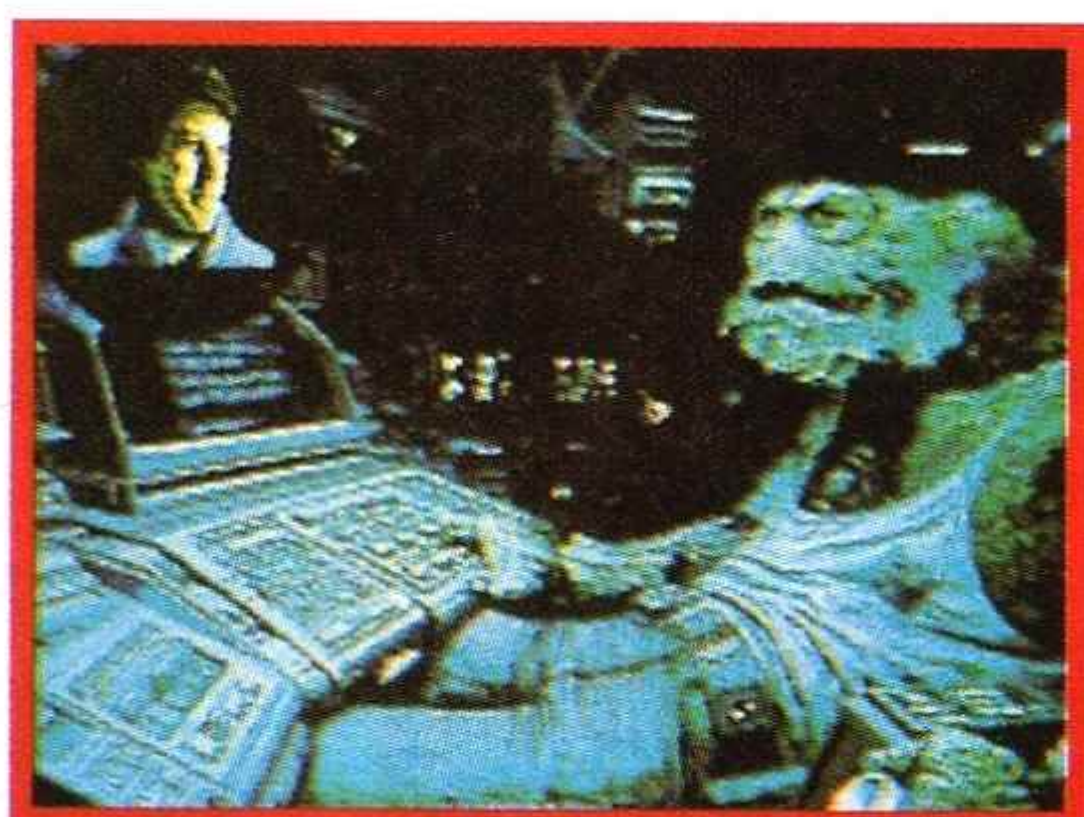
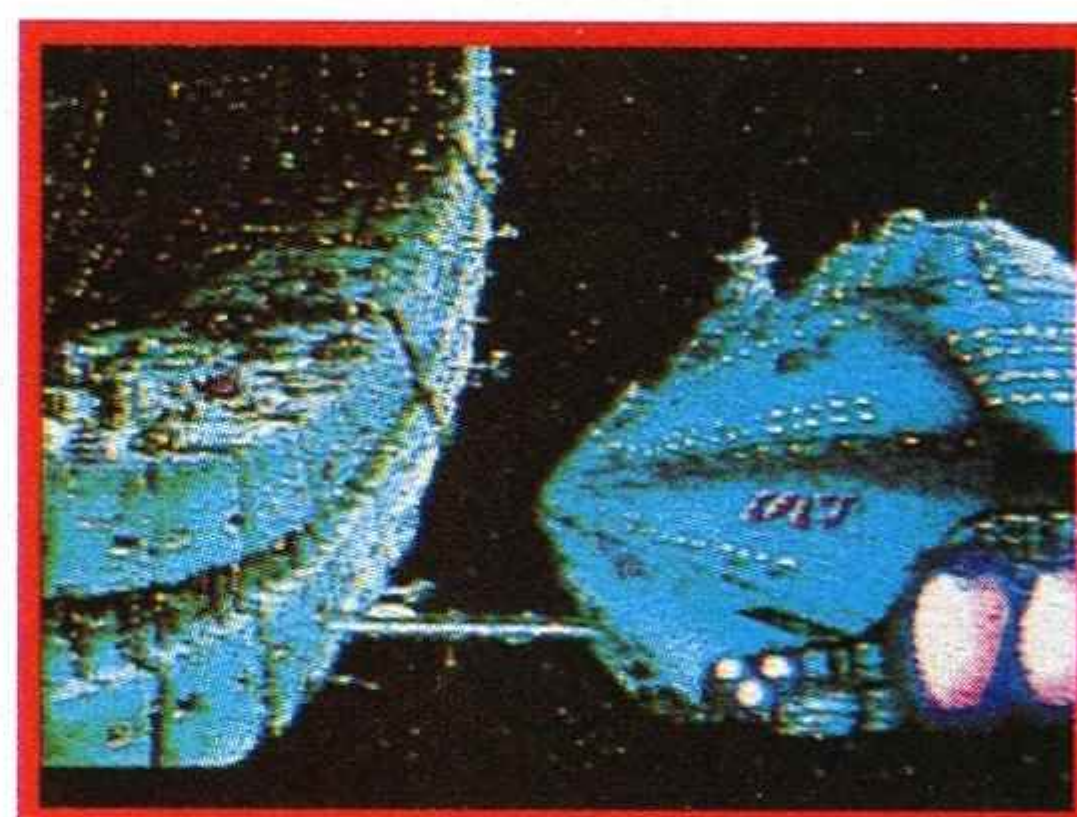
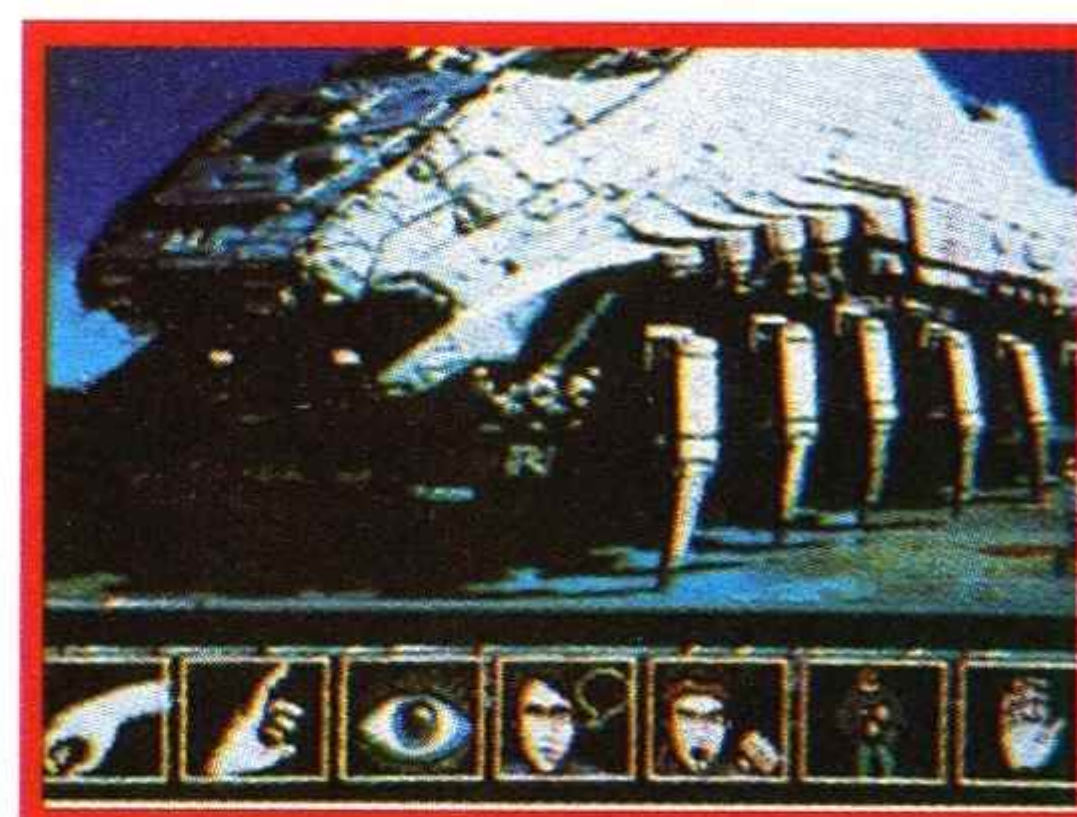
l'indipendenza prima di loro. Giunti a quel punto dovete correre il rischio di ufficializzare la vostra scelta di indipendenza nei riguardi della corona, scatenandone così la regale furia. E questo è un bel nodo che dovete affrontare. In ogni istante potete consultare il congresso, che vi renderà conto degli espedienti che la corona intende mettere in atto per impedire la vostra indipendenza. Più voi attendete nel dichiarare la vostra secessione, più il corpo di spedizione monarchico si ingrossa di nuove unità militari supplementari. (Comprendete perciò il rischio che correte con le vostre titubanze). Nel momento in cui siete vicini a venire attaccati, occorre che le vostre città siano almeno ben difese (della serie: due o tre feroci dragoni, artiglierie pesanti da tutte le parti, ecc...) e le vostre forze ripartite con intelligenza su tutto il territorio. Purtroppo non si sa mai da quale sponda o confine del vostro impero le truppe reazionarie della restaurazione - che bel gioco, si fa la guerra ai reazionari ! -, decideranno di sbarcare e di invadervi. In relazione al luogo in cui arriveranno, dovrete concepire il riposizionamento delle vostre linee difensive, progettare i ripiegamenti verso le città assediate. Per agevolare l'arrivo dei rinforzi bisogna possedere una vasta rete di strade percorribili intorno alla città. (Le strade vengono costruite dagli esploratori). Ma la salvezza non arriva solamente dall'esterno: dovete avere preparato dei fucili e dei cavalli (quidi dovete avere anche dotato le vostre citta di stalle), negli avamposti, da cui scatenerete, eventualmente, alcuni soldati/dragoni che appresteranno una temporanea resistenza. Tutto ciò in attesa della cavalleria. Capite inoltre che occorre passare a un'economia di guerra in cui diventa prioritario poter garantire gli stipendi ai soldati. Senza dimenticare naturalmente di accrescere sempre di più il numero di "campane della libertà".

Nel momento in cui avrete completa fiducia in loro, un'altra potenza europea si unirà a voi contro il re. Scatenerete allora la controffensiva con un agguerrito e numeroso contingente alleato che vi permetterà di ricacciare in mare le truppe reali, e di vincere la partita. Dovete realizzare tutto ciò restando nelle 12/24 ore di gioco effettivo. Alle tastiere, quindi, e non dimenticate i panini.

Fantadirò

UNIVERSE

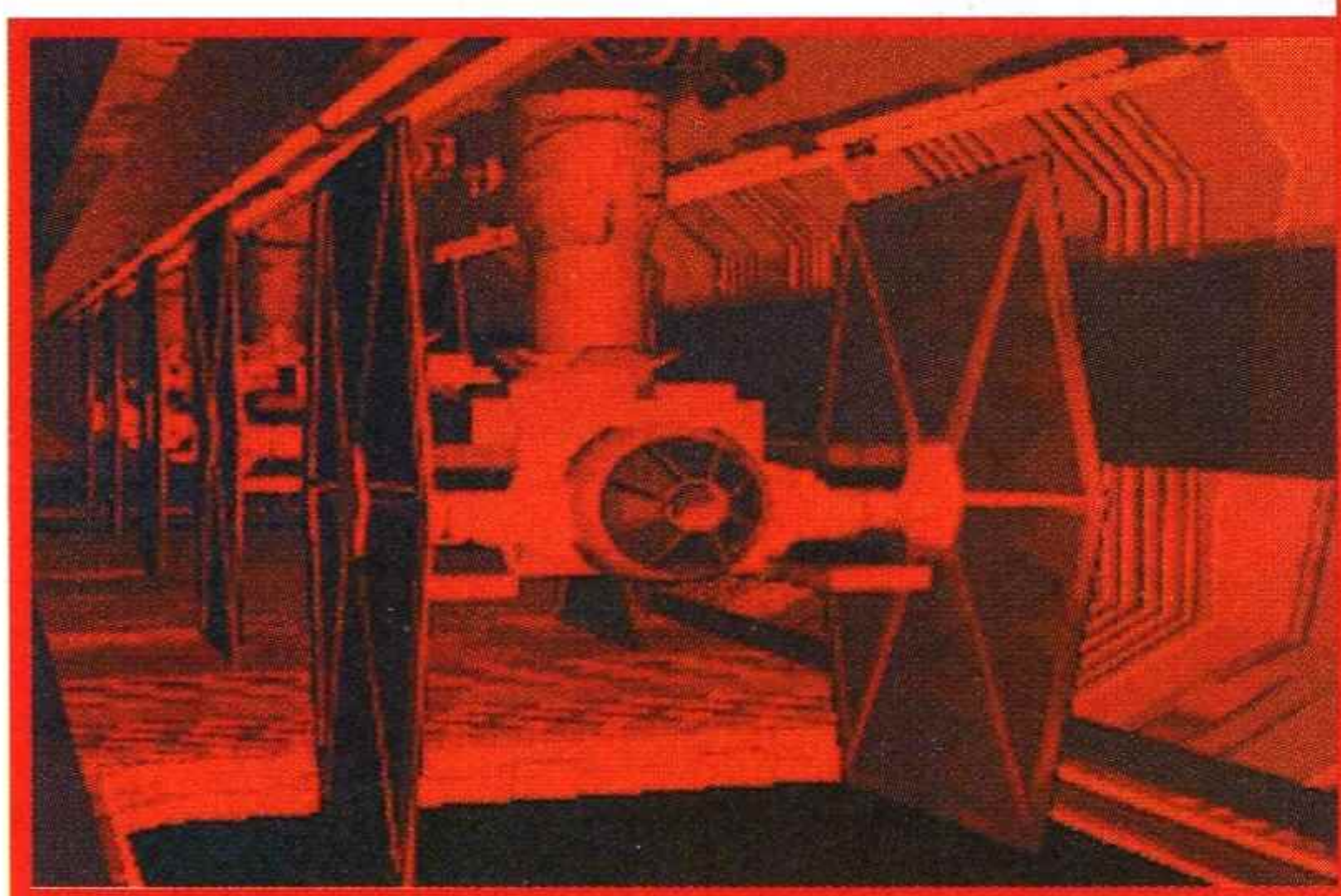
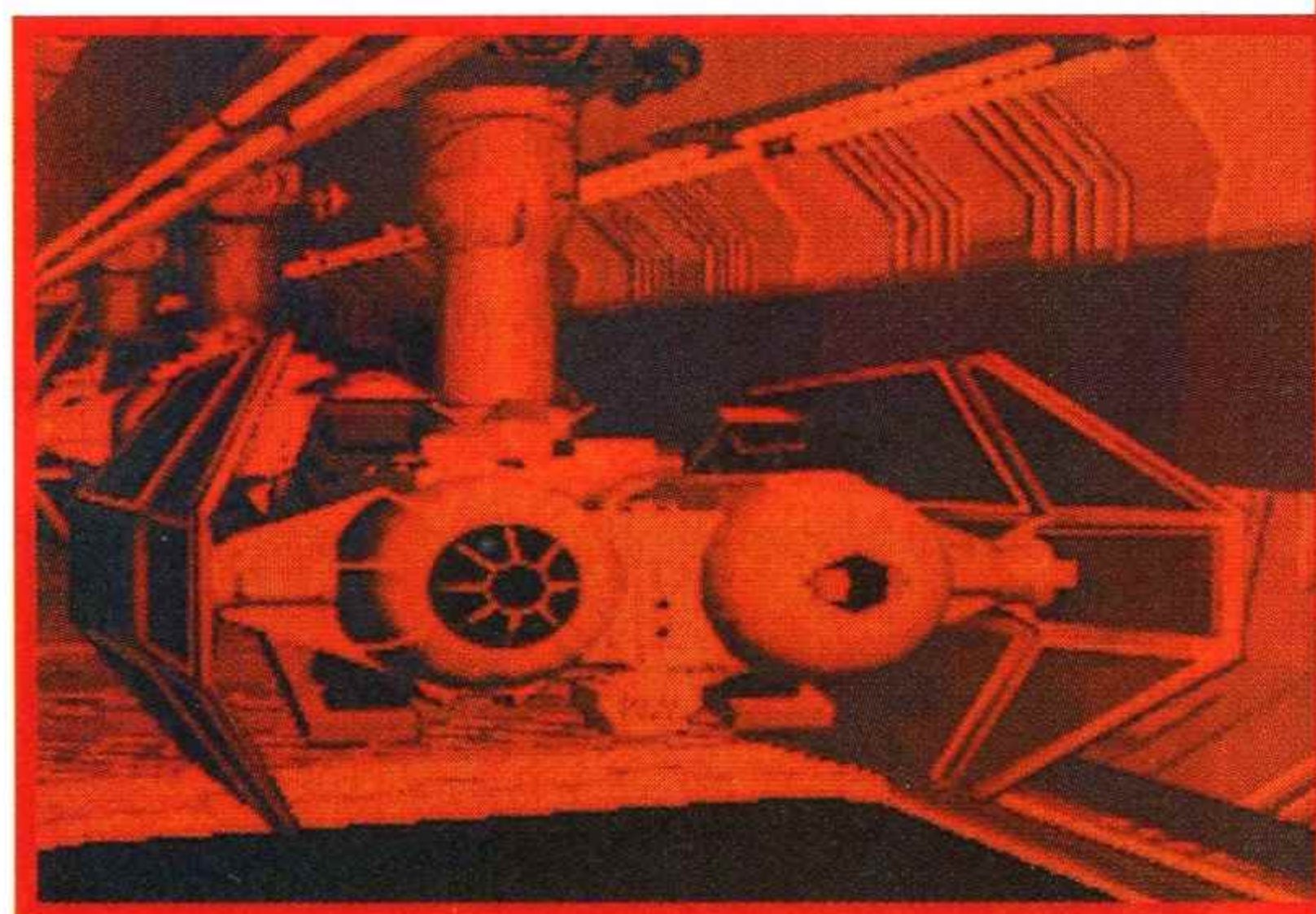
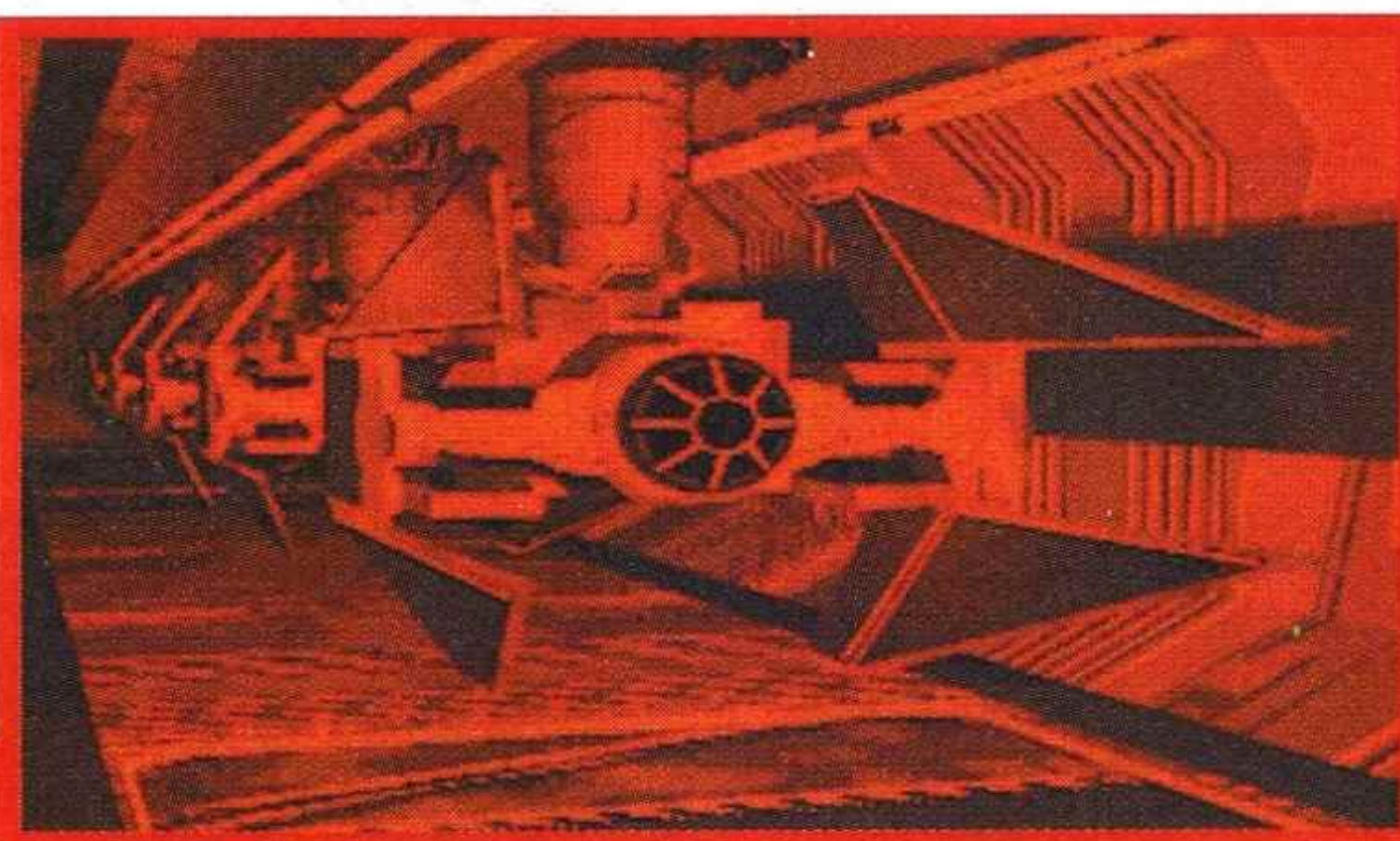
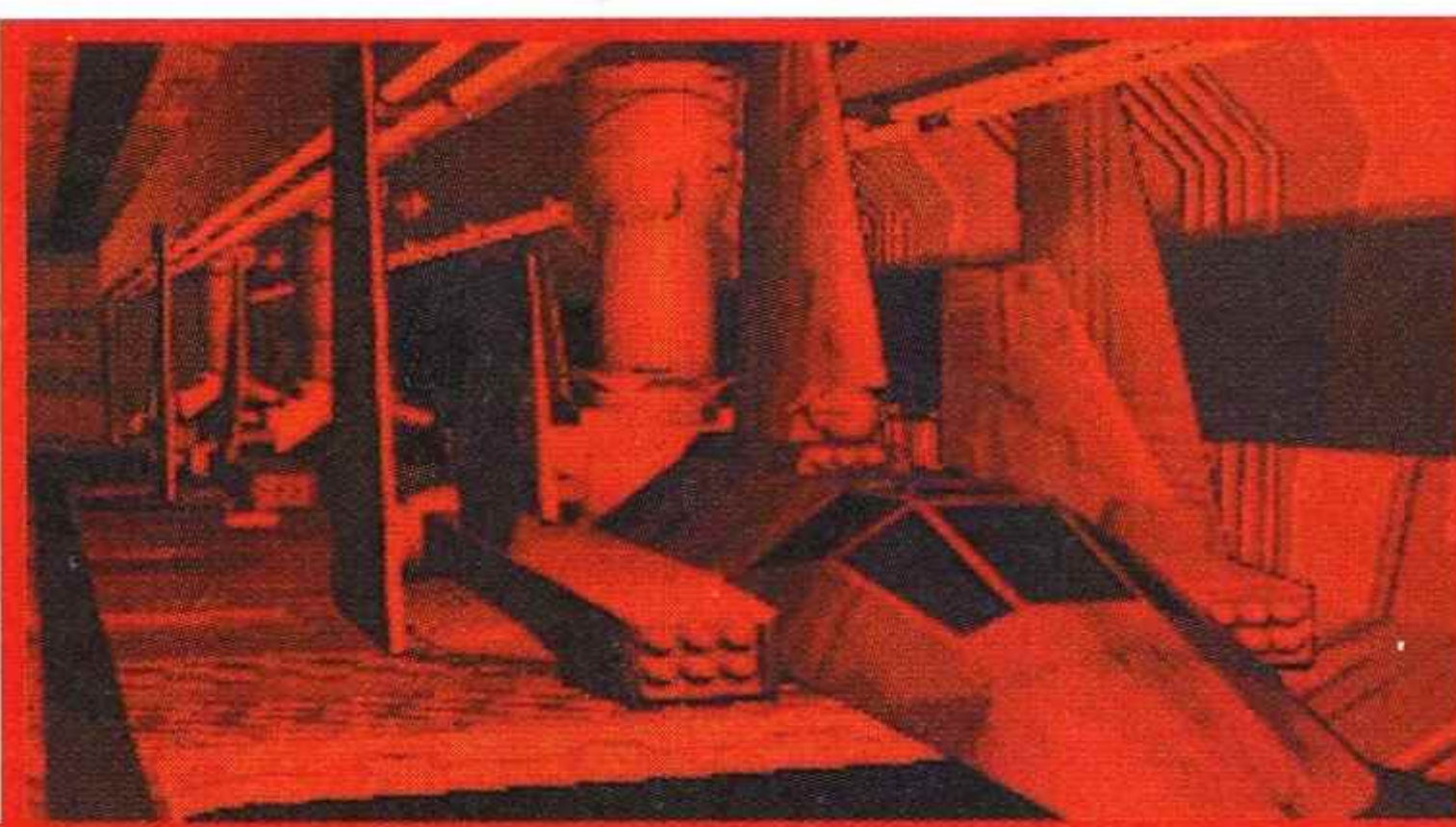
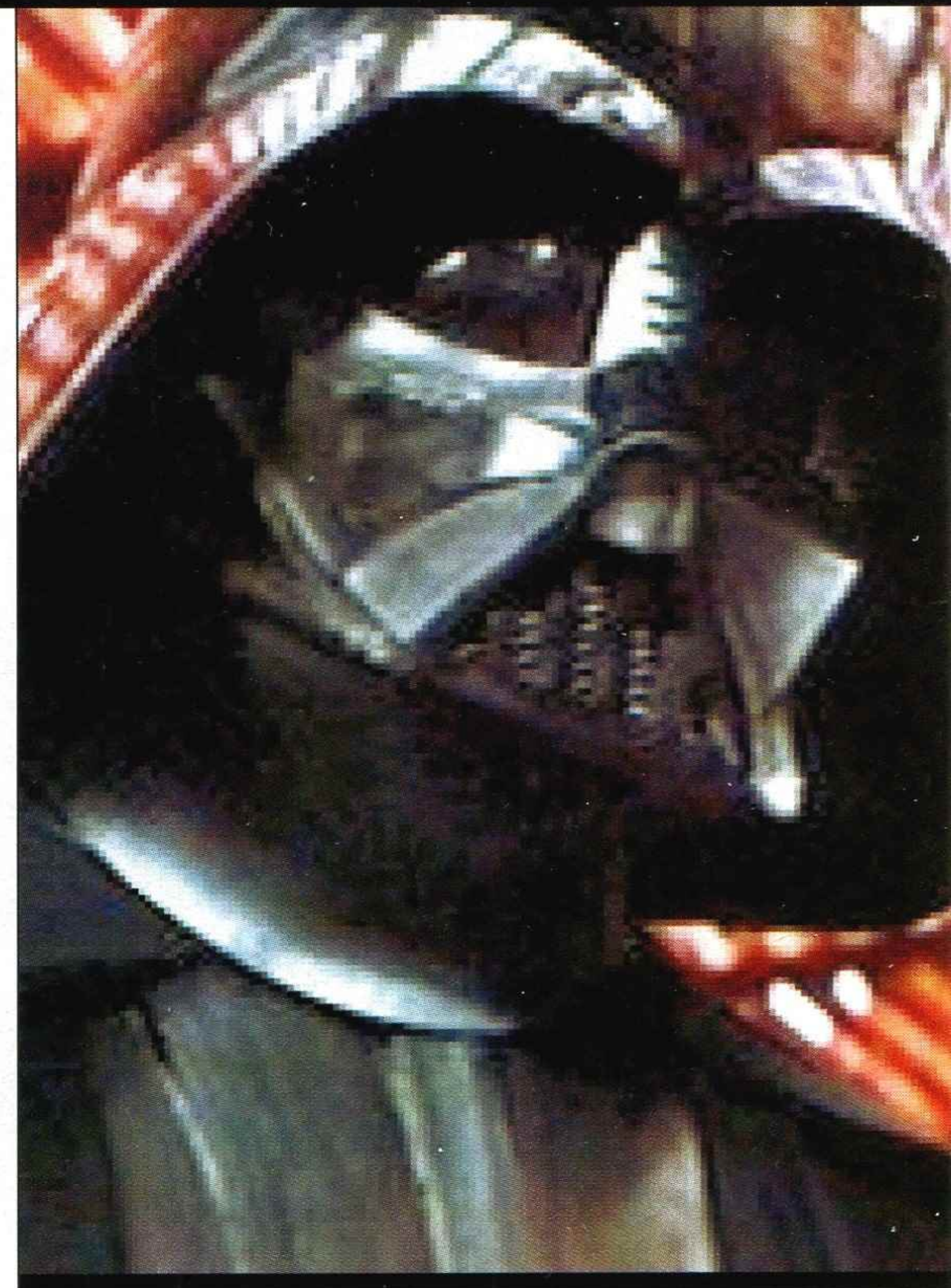
Be', adesso è tutto chiarissimo; il caro Boris non può più aspettare in un angolo sperduto della galassia, che voi, inguaiati come siete, possiate arrivare a dargli una mano. Per fortuna vostra e di Boris ci siamo qui noi a offrirvi, in men che non si dica, tutto quello che avevate bisogno di sapere su: La soluzione completa di Universe!

Andate verso l'alto, lasciatevi cadere. Sull'asteroide raccogliete la barra ritorta, e il circuito. Saltate sull'asteroide ruotante, poi sul condotto. Inserite la barra e, di seguito, il circuito nel pannello dell'antenna. Utilizzatela per disattivare il sistema di filtraggio e per creare un ponte (mondo di Gravig per entrambi). Avvicinate l'imboccatura del condotto, raccogliete lo specchio e rientrate in città. Scagliate lo specchio contro la porta rossa. Utilizzate l'intercom e rientrate alla casa. Dopo la discussione, intaccate le tastiere della porta con la barra. Usate il bracciale con il computer del letto. Con il computer aprite le imposte, lanciatevi dalla finestra, adoperate il bracciale sull'auto, saltateci dentro, inserite la chiave - mappa per immetere il codice 87764 . Servitevi dello schermo centrale, prendete l'itinerario To Balhanos 7, dopo aver gentilmente parlato con Snoroglat. Atterrate sul pianeta e scegliete il quadrante in alto a destra. Andate verso l'alto e raccogliete l'androide, scendete due schermi in basso e uno a destra, raccogliete lo spray, unite lo spray all'androide. Dopo aver trovato la macchina, usate lo spray più l'androide, lasciate il pianeta e raggiungete Jar - Slev 4 (altro pianeta). Scendete sul pianeta e selezionate il quadrante in alto a sinistra, raccogliete una pietra e scagliatela contro un alieno. Subito dopo cambiate quadrante, andate verso quello in basso a destra, parlate con l'anziano umanoide e dategli i blobs; fate poi ritorno su Phellanhof. Proponete la droga a Snoroglat. Sopra il Whellworld trovate la sala d'arcade, andate dietro, salite sulla scala mobile, inserite la carta ID nel distributore della droga e ordinatene un sacchetto, poi entrate nella sala d'arcade. Parlate con l'uomo e offritegli un bicchierino; quando si sarà ubriacato inseritelo nella cavità, ritornate alla vettura, e andate alla zona con il mec robot, spingetelo nel buco e prendete la corda. Ritornate nella zona della sala d'arcade, ma salvate la parte prima, perché dovete ancora affrontare i JP (bottone rosso per sparare). Recuperate le mani del guerriero, andate a parlargli nel parcheggio, avanzate sul montacarichi, utilizzate subito la corda collegandola all'estremità della piattaforma del montacarichi. Entrate nei due edifici, salite sul ponte e saltate sul tram; saltate sulla rampa che scende. Dopo essere scesi con un balzo arrivate all'entrata in basso al centro, dirigetevi verso la porta. Usate l'androide con il condotto a lato della porta. Inserite la carta ID nel computer a sinistra dell' androide, utilizzate il pannello vicino alla porta di sinistra, inserite il biglietto nella macchina (destinazione: Golousi Ma). Usate il pannello della porta della navicella ed entrate dentro. Utilizzate l'ascensore livello 1, trovate la vostra stanza usando il pannello di questa porta. Adoperate il servizio di comunicazione livello 3

Myrell: andateci e dite che avete sempre con voi il pezzo di mappa. Parlate con il cacciatore di prima e impadronitevi della mappa che è sul suo corpo. Andate al confine del lancio e saltate dentro la seconda macchina in partenza da destra. Dirigetevi verso il pianeta a nord. Vicino al vascello gigante tirate il sacchetto di frammenti e inserite la barra nel pannello del computer sotto la luce; andate subito sul pianeta in basso a sinistra della galassia:. Vicino alla fossa, unite i due pezzi di carta e la barra. Inserite tutto nella nicchia. Andate a destra, raccogliete la pietra a destra, e guardate il pannello a sinistra. Passate su tutti i lastroni indicati (quello del porto centrale per ultimo), fino a quando non avrete tolto tutti i ripiani; scagliate la pietra sul masso magico, raccoglietela e partite, poi saltate sopra il buco e fate ritorno nel passaggio. Tornate sul pianeta con il vascello gigante, usate il bracciale con il computer. Selezionate la seconda soluzione, andate sul ripiano, parlate con la persona, fate ritorno alla macchina e andate nella galassia M. Parlate con il mostruoso umanoide. Fate uso del teletrasportatore e lasciate la macchina, di cui non avete più bisogno. Parlate con l'uomo che aspetta, ritornate poi allo schermo di prima e andate a sinistra. Ritornate poi indietro e parlate con l'androide ornamentale. Premete invio due volte, osservate le sentinelle, raccogliete poi i mucchietti con i resti dell'androide. Abbinate quello che l'uomo del vascello vi ha dato, alla pietra e unite tutto con i resti dell'androide. Fate uso della pietra alimentata dal bracciale; superate le sentinelle e andate a sinistra. Dopo aver visto Kelov, ridiventate invisibili prima di ritornare allo schermo delle sentinelle. Superatele. Ritornate alle mura e ordinate all'androide sulla destra di praticare un foro nel muro. Continuate a correre verso destra fino alla seconda biforcazione, spostatela e ricominciate a correre verso destra (al vostro fianco Boris sale automaticamente). Vicino alla lucertola saltate dietro alla sua coda e aspettate. Dopo che il robot è esploso, raccogliete i mucchietti e uniteli alla pietra. Poi utilizzatela di nuovo con il bracciale e saltate sull'orlo per arrampicarvi. Uscite dal buco e una volta ridiventati invisibili andate subito a sinistra in alto e inserite la barra di metallo nel robot che vi gira la schiena. Andate in alto, parlate alla creatura mostruosa, e andate a sinistra per discutere il finale.

Fantadirò

TIE FIGHTER

Darth Vader è un po' inquieto perché i ribelli spadroneggiano senza che riusciate a fermarli... Ma non temete, il buon "Fantadirò" ha pronta per voi la soluzione, o almeno crediamo.

LA SERIE DEI TIE FIGHTER

Tie Starfighter
E' la più importante navicella della flotta imperiale: il suo vantaggio rispetto alla maggior parte delle altre navicelle è la velocità e la facilità nel guidarla. Lotta contro le squadre X e Y. Il fighter ha una velocità finale di cento MGLT ed è provvista di due cannoni laser, ma non ha lo schermo di protezione.

Tie Interceptor
Lo Starfighter più veloce esistente. Ha doppi motori messi in funzione con ioni e questo gli dà più forza. E' provvisto di quattro cannoni laser sulla parte anteriore che gli conferiscono una grande potenza di fuoco; anche Tie Interceptor non ha lo schermo protettivo.

Tie Bomber
Una delle più nuove navicelle della serie. E' provvista di una doppia fusoliera che gli permette di intercettare, siluri protonici, missili guidati, mine ad elettroni, detonatori termici. Inoltre ha cannoni laser e raggiunge una velocità di 80 MGLT. Non è provvisto di schermo protettivo.

Assault Gunboat oppure Star Wing
Questa navicella spaziale serve alle missioni di attacco contro le armate e le squadre nemiche, le armi da fuoco consistono in cannoni laser gemelli, cannoni a ioni e un lanciamissili. La velocità è di 90 MGLT: è fornita inoltre, nella parte anteriore e posteriore, di meccanismi di protezione.

Tie Advanced
Il fighter più mortale di tutti è il Tie Advanced provvisto di uno schermo di protezione ricaricabile velocemente. Provvisto di motori a ioni raggiunge una velocità di 145 MGLT ed è in grado di raggiungere qualsiasi altra navicella spaziale. E' provvisto di un motore, 4 cannoni laser e un lanciamissili.

PARTE PRIMA - HOT

Missione 1
Dovete controllare ogni nave spaziale atterrata che vuole passare, in totale sono 7. Su una di queste navicelle, la Onece 3, si trovano i ribelli. Dovete ispezionare queste navicelle e fare abbassare lo schermo protettivo di Onece 3 in modo da portare a bordo i ribelli.

Missione 2
Interrompete l'attacco su Outpost D-34 finché non si avvicinano i distruttori stellari a martello. Nel frattempo fermate la navicella di trasporto sulla quale si trova un ufficiale dei ribelli e caricatelo a bordo. Per concludere la missione controllate il Gruppo di Correllian Corvette cioè le navi spaziali che sono penetrate nel vostro settore.

Name: Han Solo
Sex: Male
Race: Corellian
Height: 1.8 meters

Han was a spunky child, spunkier than most Corell

Missione 3

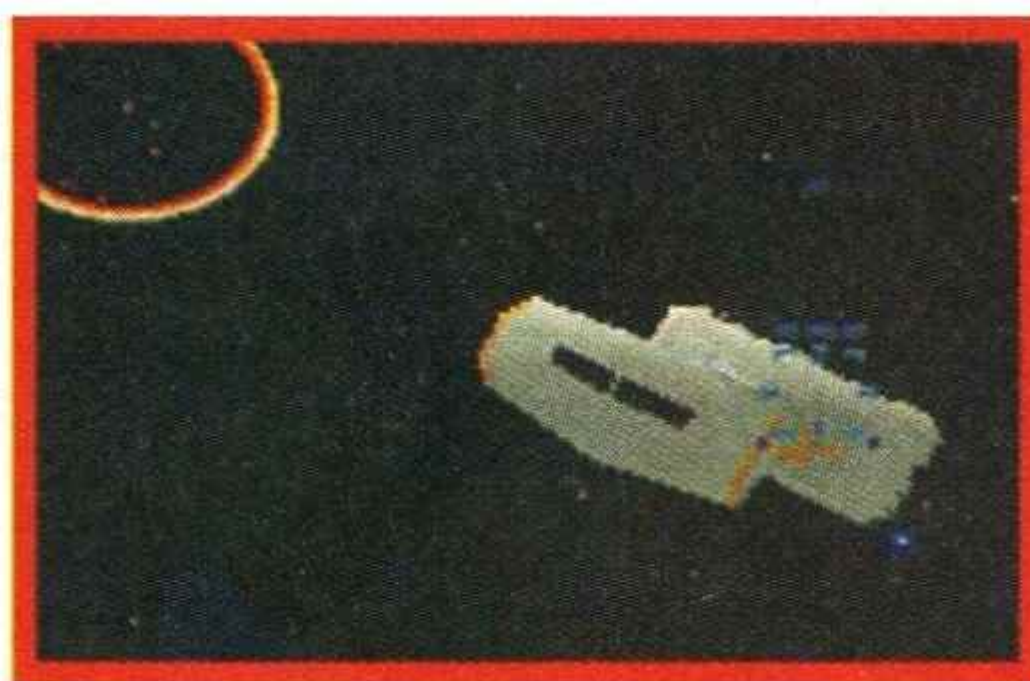
In questo settore sono a vostra disposizione le armi di Outpost D-34.
Il vostro compito è quello di distruggere ogni navicella caricata.
La missione viene complicata dalla presenza di squadre Y e navicelle spaziali che dovete cercare di distruggere.

Missione 4

Outpost D-34 è caduto nelle mani dei ribelli, dovete cercare di riprenderne possesso distruggendo le squadre di ribelli.
Proteggete il trasportatore di Outpost-34 Sigma con l'aiuto di Outpost Fogger e ispezionate il trasportatore Container Gopher.

PARTE SECONDA - SEPAN

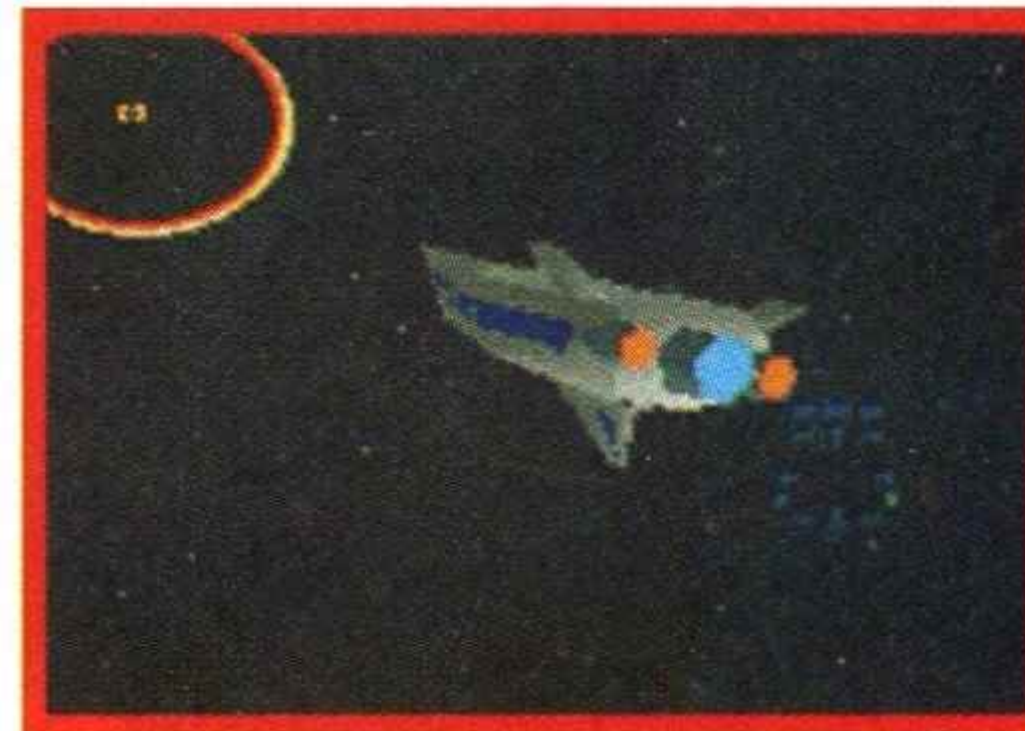
Missione 1

Su Sepan minaccia di scoppiare una guerra civile. Tutto è permesso, le fazioni sono pronte a ogni atrocità. I pochi che sono rimasti neutrali cercano di salvare quanto possibile dal convoglio Riplobus, e cercano di distruggere il più possibile l'armata Dimok per velocizzare il ritiro. Per concludere la missione, ispezionare il convoglio modulare Asbo.

Missione 2

Su Sepan sembra proprio che la guerra civile stia per scoppiare. La vostra missione è quella di evitarlo. Dovete insediare un "partito" su un sistema stellare vicino. Respingete l'armata di Riplobus prima che distrugga la stazione spaziale di Dimok. Ispezionate tutte le navicelle caricate in questo settore.

Missione 3

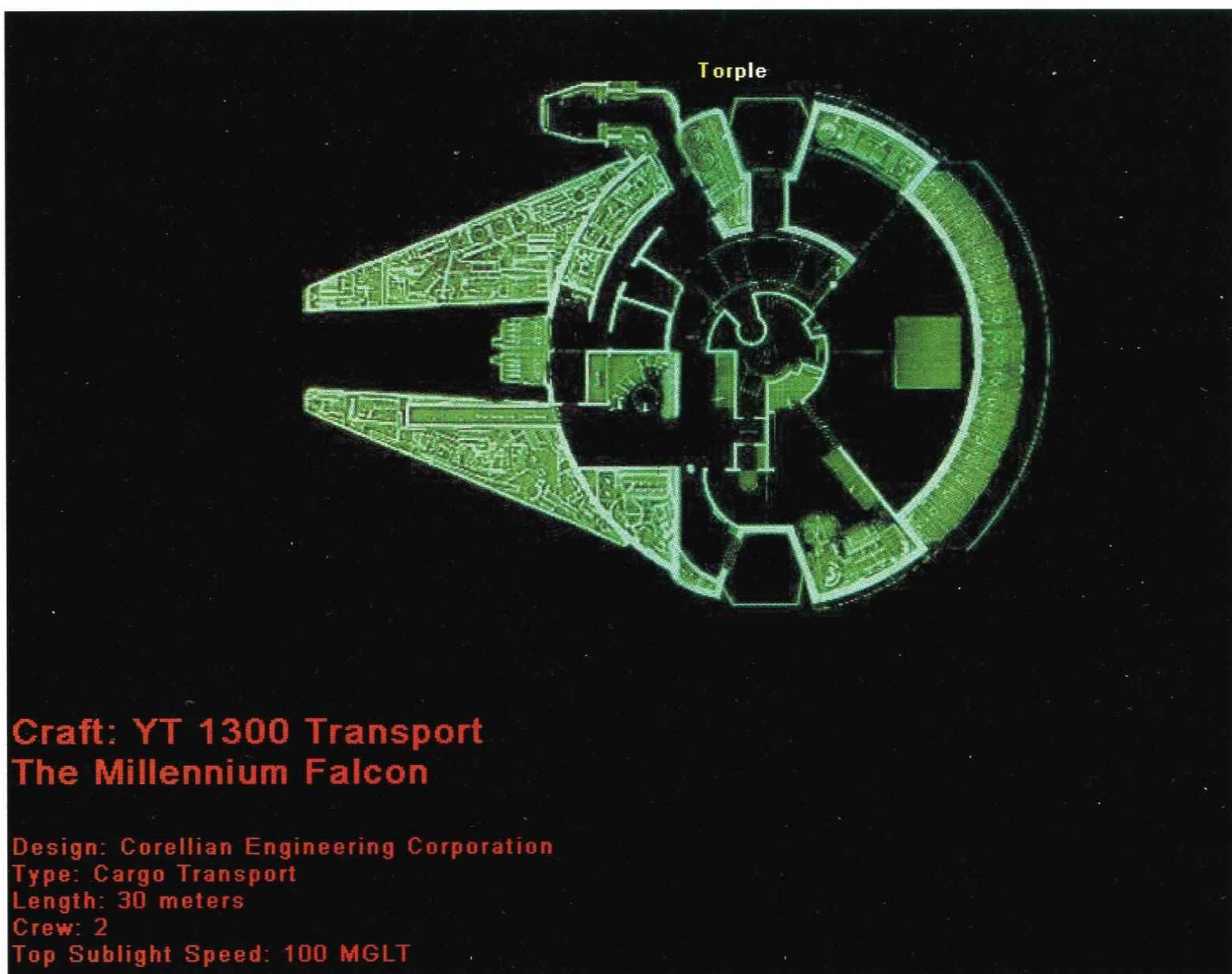
Il vostro compito è quello di dare asilo ai sopravvissuti di Riplobus. Essi hanno rubato una navicella Patrol e 2 traghetti spaziali Lambdar. Assicurarsi che a bordo tutto sia al sicuro.
Per concludere la missione, distruggete i tre traghetti d'accompagnamentoTyphoon.

Missione 4

Conquistate la stazione spaziale del partito nemico, che momentaneamente non è sorvegliata poiché nello spazio si sta combattendo. Mettete fuori combattimento i traghetti spaziali e i loro comandi. Tenete gli occhi bene aperti sulle navicelle caricate.
Cercate la "merce" imperiale rubata.

PARTE TERZA - NEWLAND

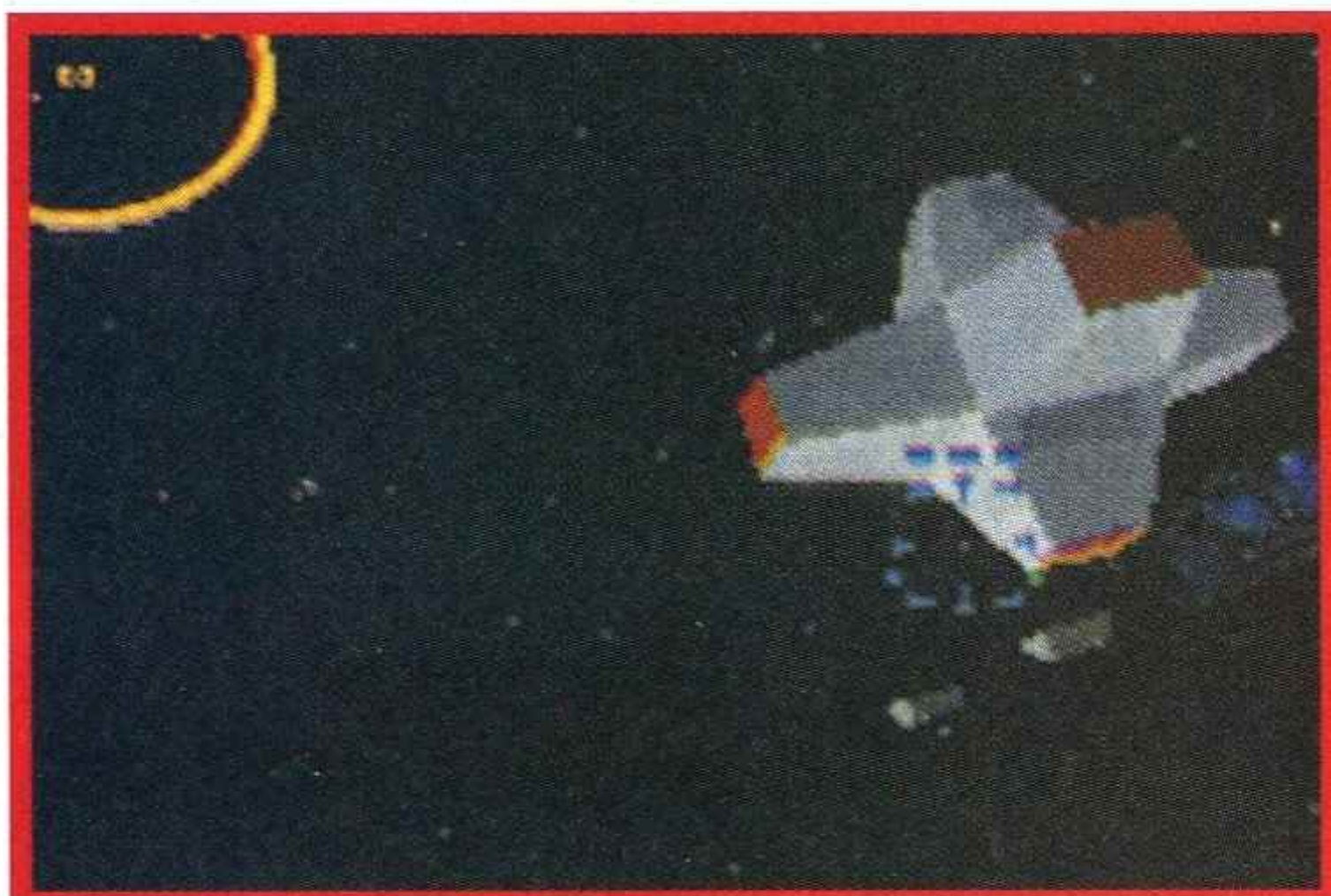
Missione 1

Ispezionate le navicelle spaziali imbarcate e cercate se su di esse si trova del materiale che potrebbe esservi utile.
Proteggete il territorio, portate a bordo del distruttore stellare gli accessori avvalendovi dell'aiuto della gru.
Proteggete l'unità di trasporto dagli attacchi della squadra X-Wing finché tutto non sarà al sicuro sulla Kampfstern.

Torple

Craft: YT 1300 Transport
The Millennium Falcon

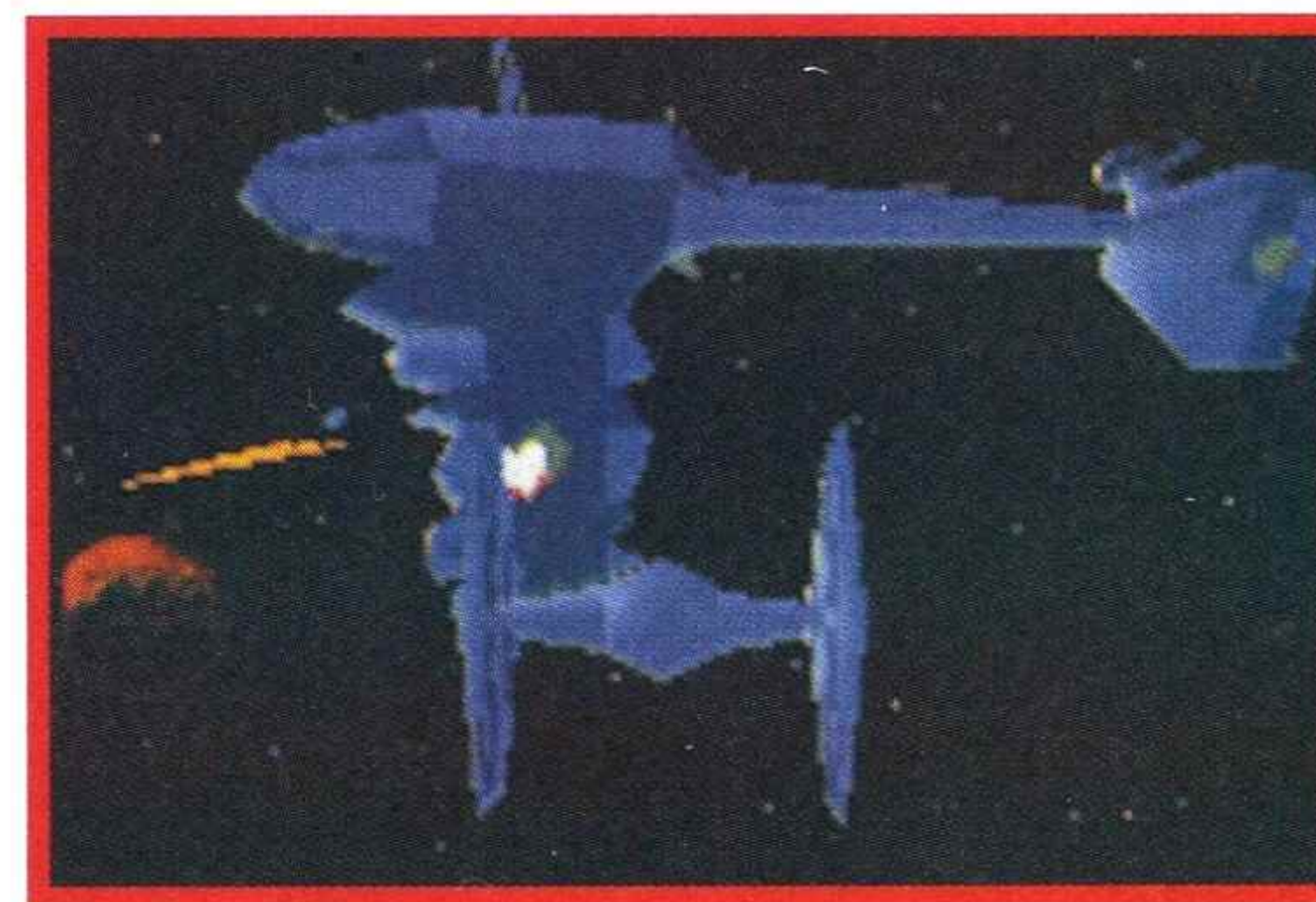
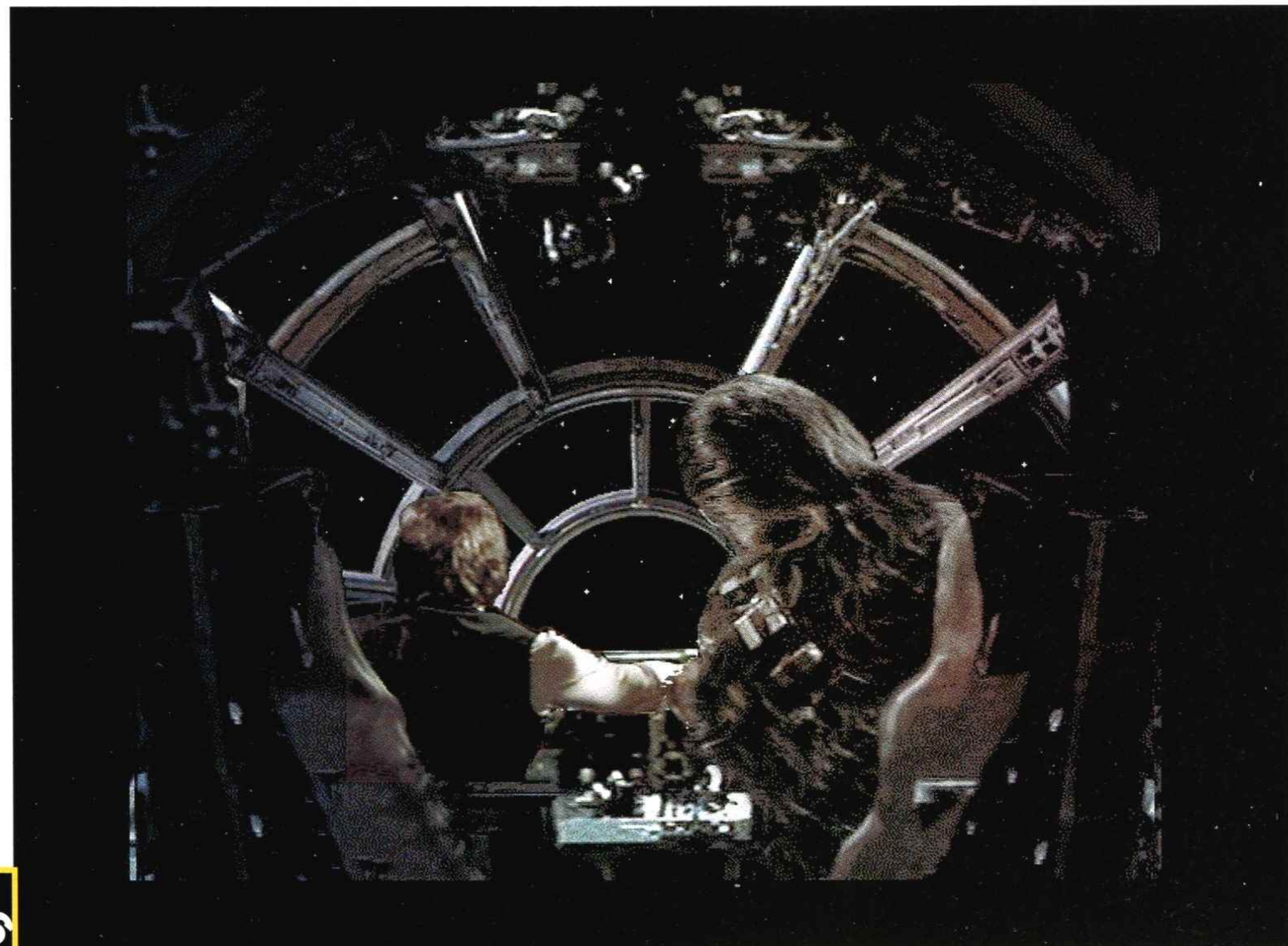
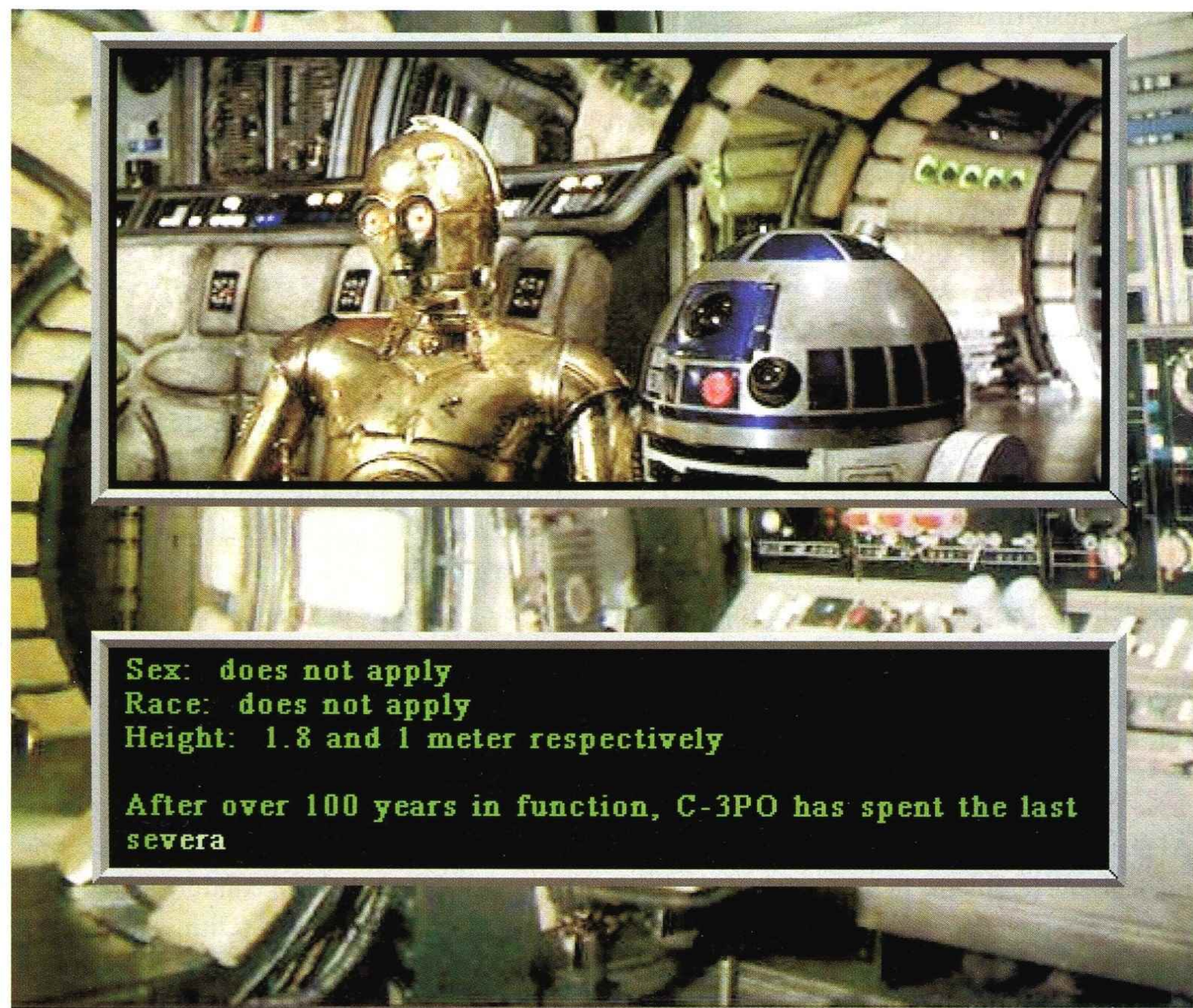
Design: Corellian Engineering Corporation
Type: Cargo Transport
Length: 30 meters
Crew: 2
Top Sublight Speed: 100 MGLT

Missione 2

Siete atterrati sui territori più periferici dove non si trovano né pirati, né ribelli. Ora il sistema può essere controllato con un nuovo posto di guardia esterna. Il territorio viene protetto molto bene dalle squadre di X-Wing e dalle navicelle spaziali.

Missione 3

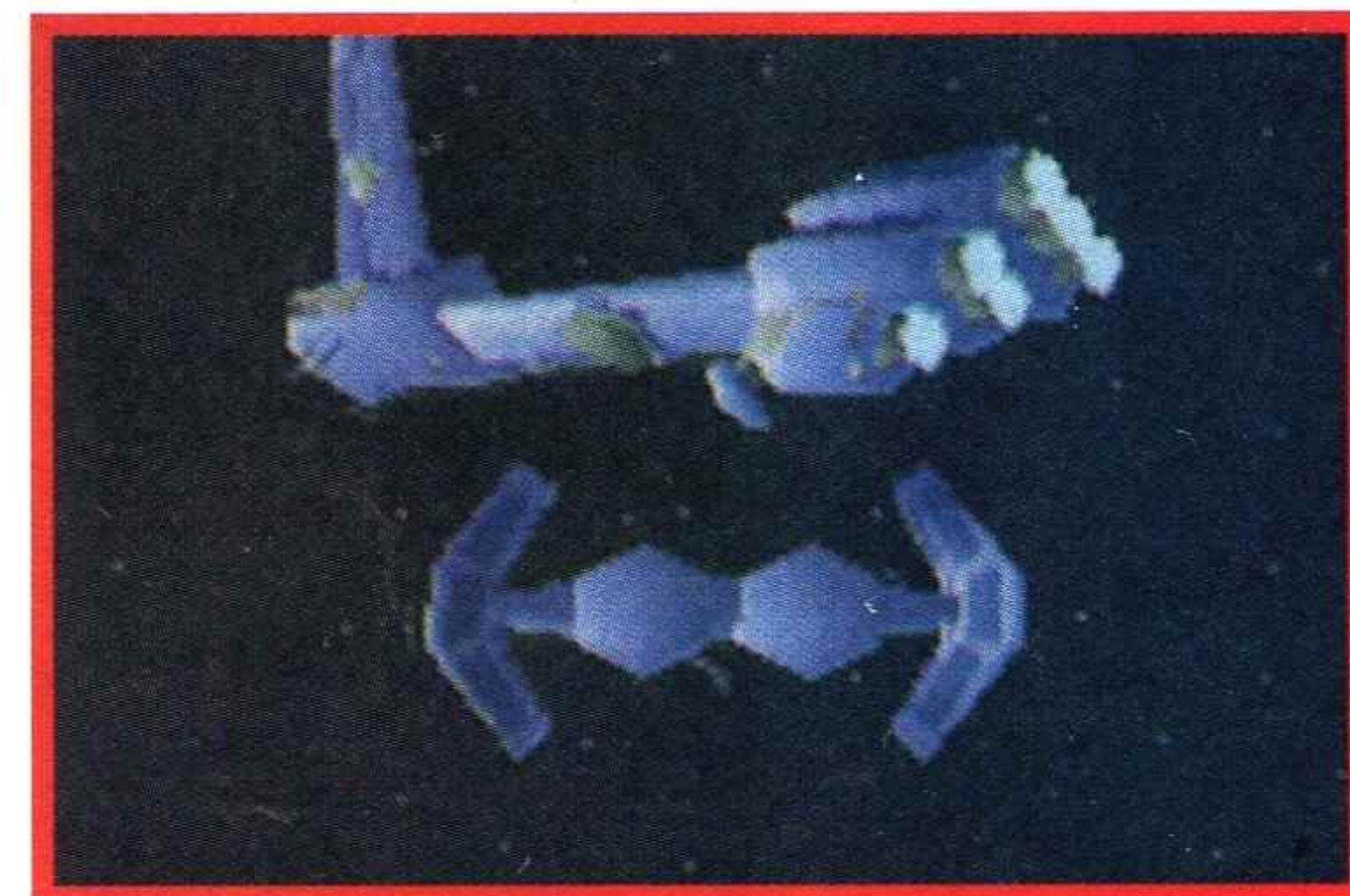
Proteggete il territorio circostante a Ludwick. Evitate che le navicelle spaziali nemiche gettino cariche esplosive contro la vostra navicella di comando mentre state aspettando l'unità di costruzione.
Distruggete tutte le navicelle nemiche e difendete l'unità di costruzione a qualsiasi prezzo.

Missione 4

La costruzione della nuova stazione spaziale procede bene. Tutti i sistemi sono stati installati ad eccezione degli schermi protettivi. Proteggete la stazione spaziale, individuate il traghetto spaziale con a bordo una personalità importante dei ribelli e distruggetelo. Troverete a bordo informazioni circa i piani dei ribelli.

Nella terza parte della missione dovrete cimentarvi con la costruzione della nuova stazione spaziale e proteggerla dagli attacchi dei ribelli... Compito tutt'altro che facile.

MISSIONE 2

Nharwaak è arrabbiato con Habeen poiché esso deve essere venduto all'Impero. Voi dovrete attaccare la base di Nharwaak dove si trova la nuova tecnologia e distruggerla. Cominciate distruggendo la navicella Corvette prima che essa riesca a sfuggirvi.

MISSIONE 3

Dovrete evitare che la squadra Y di Nharwaak distrugga la stazione di ricerca di Habeen in modo che essa possa essere evacuata con un TRN-Runner e due navi spaziali.

MISSIONE 4

Le missioni relative alla vendita del motore iper sono concluse, ora dovrete proteggere Shamus e Habeen da ulteriori attacchi.

Fantadirò

PARTE QUARTA - MYLOK

MISSIONE 1

Alcuni scienziati hanno creato nel settore Habeen e Nharwaak un sistema di ipermotori. Il vostro compito è quello di scortare i 4 trasportatori e assicurarvi che incontrino la navicella Zhakins.
Per concludere la missione, ispezionare i trasportatori.

ISHAR III

Se state vagando senza meta, con l'anima in pena lungo le strade malfamate del reame di Arborea, eccovi la soluzione che dovrebbe risolvere ogni vostro imbarazzo.

I - UNA PASSEGGIATA IN CITTÀ

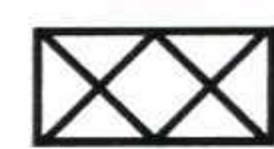
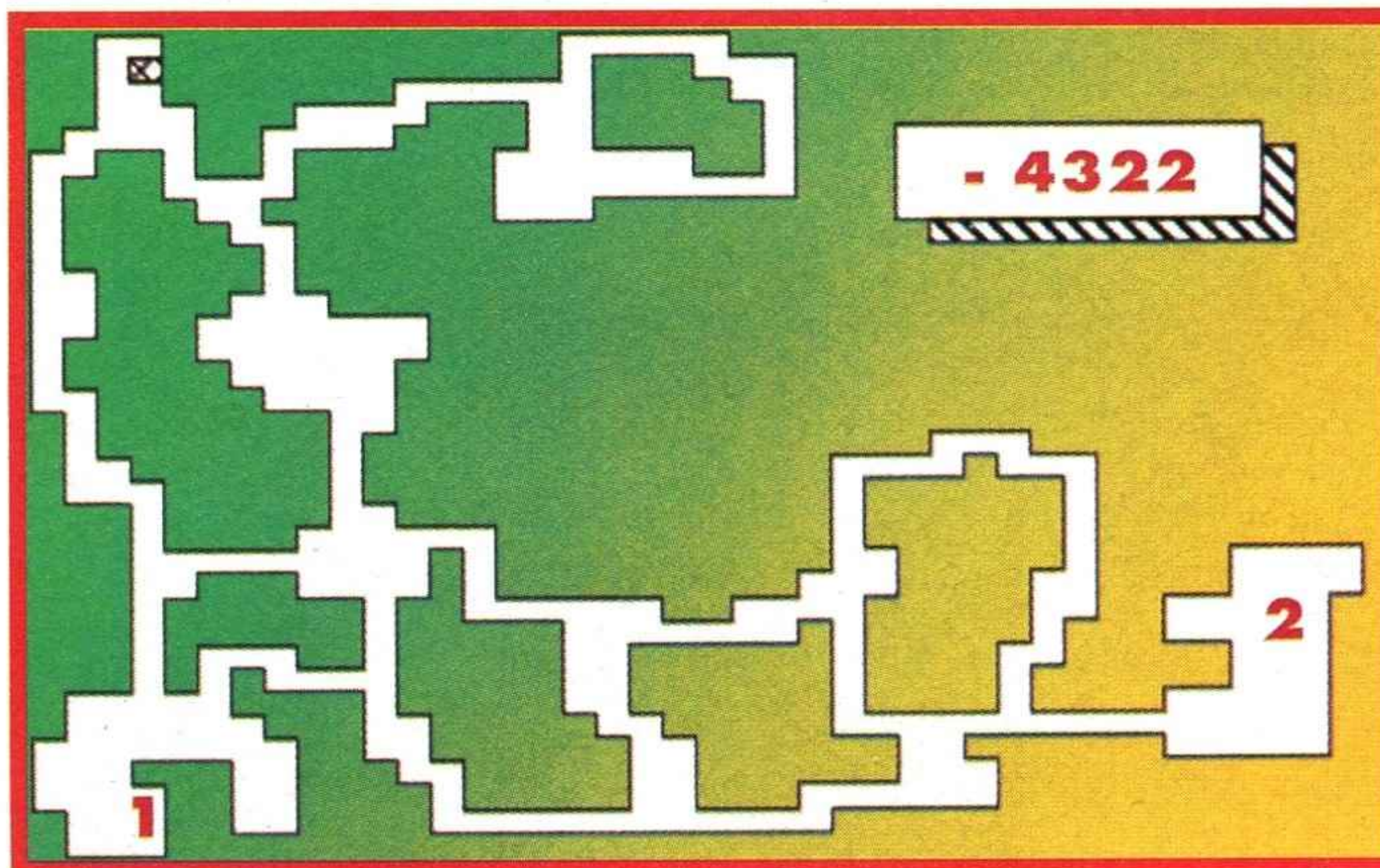
Una volta partiti dovete innanzitutto visitare le 15 taverne della città. In una di queste, qualcuno vi chiederà di andare a portare un pacchetto alla taverna "La Lira sonante"; accettate questo lavoro, vi consentirà di guadagnare dei soldi. Con questi soldi potrete avere il lasciapassare per andare nella città dei ricconi. (400 PO per avere il lasciapassare vicino al custode). Nella città dei ricconi recatevi al punto verde indicato sulla mappa (dove si trova l'astronomo), andate subito a comprare una bottiglia di liquore di tiglio da regalargli. Vi darà per ricompensa una carta per giocare. Andate quindi al nuovo punto verde sulla vostra mappa (sud est), prima di rientrare a casa, prendete e leggete il messaggio all'inizo della scalinata. Andate all'albergo vicino, ascoltate, un uomo vi farà una proposta che voi accetterete, ascoltatelo ancora e seguitelo, vi condurrà dal suo capo. Rifiutate qualunque proposta del suo capo, dategli la carta del gioco. Ascoltatelo, poi aspettate l'apertura della porta del tempo che vi permetterà di essere teletrasportati all'interno di una foresta. (Anno - 73).

II - UNA PASSEGGIATA NELLA FORESTA

Mentre siete nella foresta scovate e uccidete un orso che si frappone tra voi e l'unico passaggio a est. Dopodiché dirigetevi verso sud - est. Arrivate vicino all'orsetto lavatore (non dovete ucciderlo), prendetegli il messaggio. Fate ritorno e attraversate nuovamente la porta del tempo, vi riporterà in città dove consegnerete il messaggio al capo che è vicino alla porta del tempo. Grazie a ciò potrete ottenere la chiave di una casa che è segnata in bianco sulla mappa della città e la ricetta della pozione magica che serve a trasformare l'orsetto lavatore. Recatevi alla casa segnata in bianco, troverete lì l'unica fiala magica del gioco e un medaglione. Comperate gli ingredienti essenziali alla realizzazione del vostro obiettivo, in un negozo di pozioni. Vi mancherà soltanto la polvere di Kelonia che si trova nell'albergo omonimo, avanti, ascoltate, avrete la polvere. Adesso, con in mano vostra tutti gli ingredienti, realizzate la pozione e datela all'orsetto lavatore (foresta - 73) che si trasformerà in un essere umano e vi darà un medaglione. Tornate nuovamente in città e recatevi al teatro situato a sud della città ricca. (Apertura alle ore 20).

III - PASSATO O FUTURO: QUESTO E' IL PROBLEMA

Al teatro incontrerete una persona, datele il medaglione (emblema di Silmarils), vi rivelerà che l'accesso alla porta del tempo è consentito soltanto tra le due e le tre del mattino. Attraversate la porta nell'ora consentita, vi ritroverete in una giungla nell'anno - 4322. In questa giungla troverete il primo cristallo e dovrete eliminare il capo di una tribù. Dopo avere svolto questi due compiti varcate nuovamente la porta del tempo. Usciti dal teatro incontrerete di nuovo Alstar che vi dirà di recarvi alla biblioteca (dentro la città ricca) e di ascoltare la storia del bibliotecario; tornate poi nuovamente al teatro e imboccate ancora la porta del tempo che vi condurrà in un'altra giungla, nell'anno + 3725. (Ultima mappa che viene fornita). In questa giungla trovate una spada vivente e un frammento di meteorite (non lo vendete). Riprendete subito il passaggio.

⊠ Porta del tempo
1 Cristallo
2 Frammento di meteorite

⊠ Porta del tempo
1 Spada + 20
2 Capo

IV - SI VA, SULLA MONTAGNA

A questo punto dovete scoprire un passaggio non segnalato sulla mappa (si trova a sud - est di questo quartiere). Da questo passaggio si arriva a una zona verde dove si trova un'antica scheggia di meteorite. Poserete la scheggia di meteorite in vostro possesso su quest'ultima, apparirà solo allora una nuova porta del tempo. Prima di entrare non dimenticatevi di acquistare delle corde e dei cappotti di lana (i meno cari costano 5000 PO). Sulla montagna - 1432 (dalle indicazione della mappa), dovrete depositare il vostro cristallo sulla strana macchina di cui vi ha parlato il bibliotecario. Dopodiché tornerete nel presente. Vi verrà indicata la presenza di una nuova porta del tempo nel quartiere nord - est. (Quartiere dei poveracci, sotto la bussola).

- 1432

Porta del tempo
1 Macchina

V - IL CALDUCCIO DI UN FUOCO "AMICO"

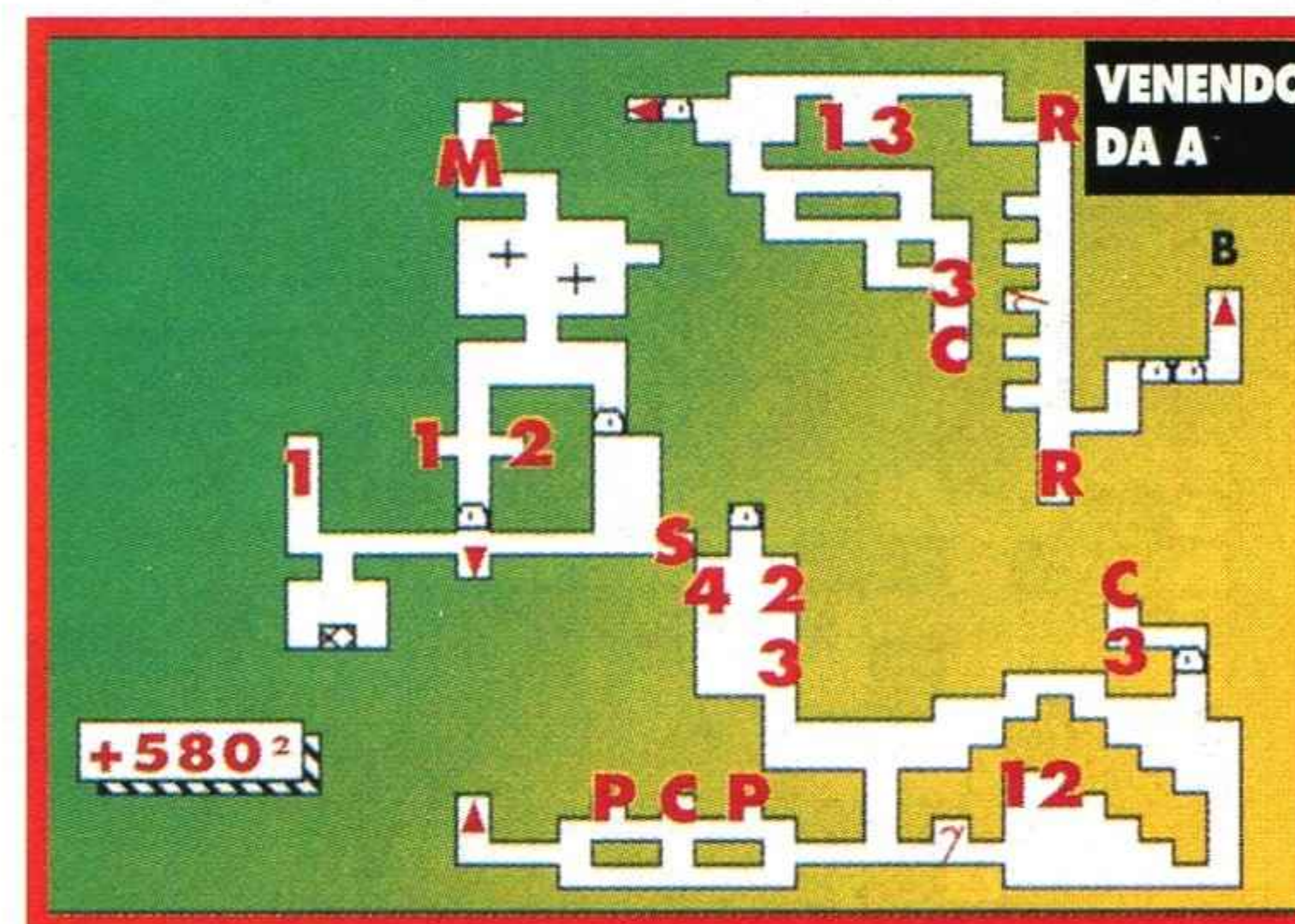
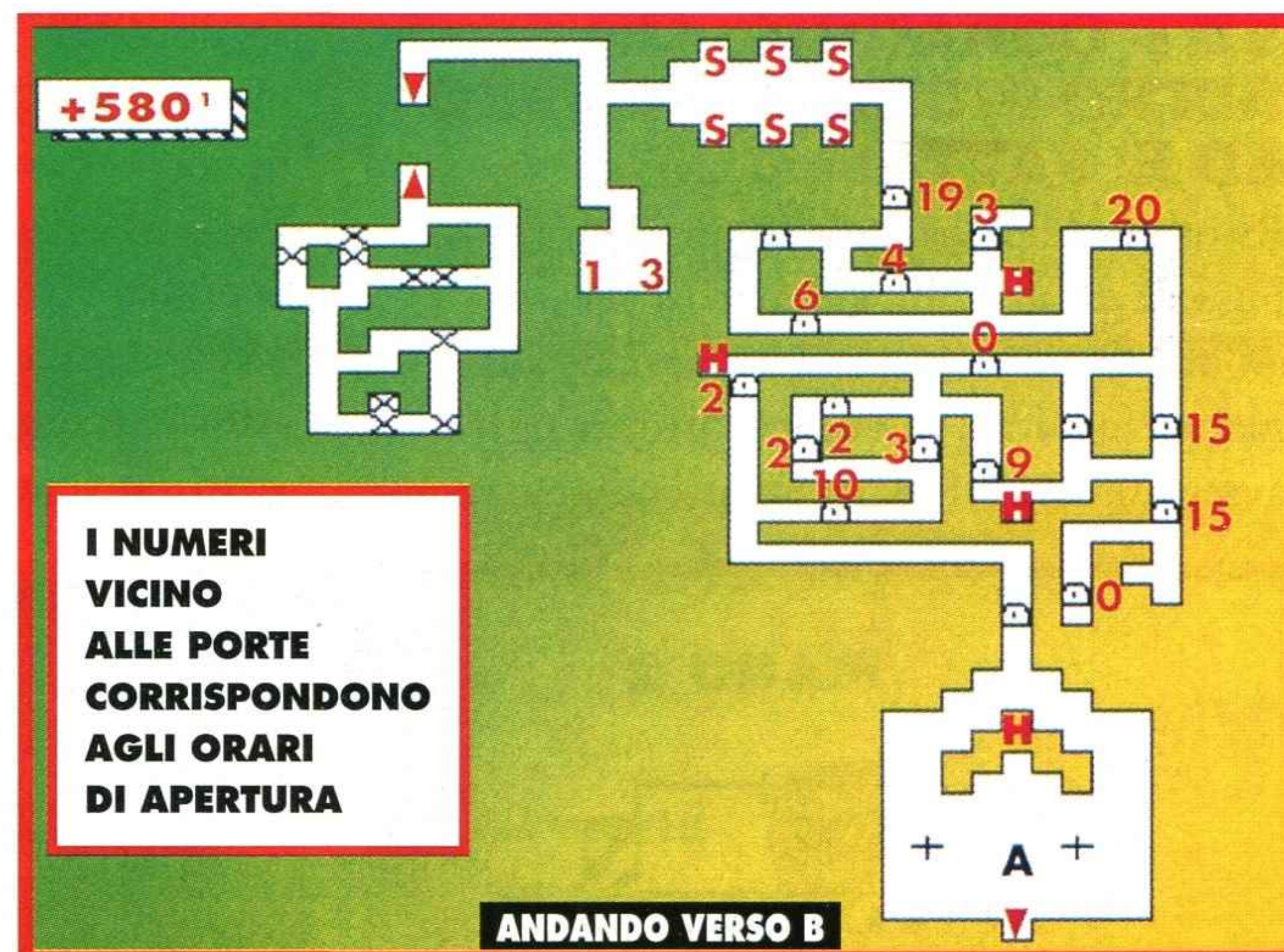
Al mattino attraversate questo passaggio, verrete teletrasportati all'interno di una fortezza + 580. L'obiettivo è quello di salvare Thyna dalle fiamme (non dovreste incontrare problemi grazie alla carta in vostro possesso). Quando arriverete al livello della lava, preparate le corde. (Proteggetevi!!!). Ci sono due tipi di rocce: quelle segnate con un cerchio e quelle senza.
Non dovrete appoggiarvi alle rocce con il cerchio, per più di tre volte, in caso contrario Thyna precipiterà dentro la lava. (AHHHHHHHHH). Una volta che l'avrete salvata dovrete separarvi da uno dei membri del vostro equipaggio per permettere a Thyna di unirsi a voi. Fate ritorno velocemente alla porta del tempo situata all'inizio del livello (fffermi, se fate così vi tocca ricominciare tutto da capo).
Dopo il salvataggio andate nell'albergo a dormire.
Durante il vostro sonno Jon il mago vi apparirà in sogno per indicarvi dove è situata una casa (indicata in bianco), in cui ci sono cinque costumi con i quali potrete entrare inosservati nel palazzo. Ah, la chiave di questa casa si trova dentro la fontana. (Cliccate sopra...).

+580¹

I NUMERI VICINO ALLE PORTE CORRISPONDONO AGLI ORARI DI APERTURA

ANDANDO VERSO B

+580²

VENENDO DA A

VI - UNA PICCOLA ESCURSIONE NELLA FORESTA; POI SU, IN MONTAGNA

Prima di entrare nel palazzo dovrete separarvi da un altro dei vostri compagni. Indossate i vostri costumi, ma conservate i caschi, poi, davanti a Zoltar, prendete il casco di Thyna e unitelo ai vostri. Ritornate alla prima porta del tempo (foresta - 73), avanzate e aspettate che Zoltar e Thyna vi salutino. Siete nel presente, il capo vi consegna il secondo cristallo; adesso dovete arruolare dei nuovi compagni. Andate al teletrasportatore, che vi permetterà di salire sulla montagna - 1432 e depositate il vostro secondo cristallo sulla strana macchina. Tornate nel presente, attraversate ancora quella porta, che dà accesso a una montagna + 2765, dovete cercare una cintura magica. Di ritorno in città fate indossare questa cintura a uno degli uomini del vostro equipaggio e raggiungete di nuovo la prima porta temporale, che vi condurrà in una nuova foresta + 50. Andate verso est, poi verso sud, e troverete una casa all'esterno di questa foresta. Ci sarà il figlio di Zoltar e sua moglie. Egli vi consegnerà la chiave dell'ultima fortezza e sua moglie vi darà un rimedio contro il soffio del drago.

LEGENDA PER I PIANI 580¹ E 580²

1 Daga
2 Cibo
3 Ora
4 Frecce
C Chiave
P Picco
R Pietra scorrevole
M Mago
+ Luce abbagliante
▲ Scalinata
Leva
X Pietra
H Orologio che consente di viaggiare nel tempo
Porta
n* Porta
Porta del tempo
* Si apre alle ore

VII - CORAGGIO, UN ALTRO PICCOLO SFORZO ED E' FATTA!

Ritornate al passaggio temporale sotto la bussola dopo 12 h., avrete così accesso all'ultima fortezza in - 9230; grazie alla mappa fornitavi in questa fortezza non avrete alcuna difficoltà ad attendere e sconfiggere il dragone Silth. Siccome l'accesso all'ultima fortificazione è molto impegnativo, vi consigliamo di proteggervi prima di entrare. Per meglio riuscire nella vostra impresa, vi forniamo il sistema per sconfiggere il mago che crea i pippistrelli.

Ponetevi di fronte a lui, proprio mentre sta creando uno dei suoi pippistrelli inviate sull'animale una specie di inversione; sicuramente il pippistrello colpirà il suo padrone; vi toccherà ripetere svariate volte l'operazione affinché il mago muoia (se è neccessario ricorrete alla rigenerazione psichica).

A questo punto sarete bloccati da una porta di legno, la leva per aprire questa porta si trova al livello inferiore, il solo passaggio per raggiungere questa leva è protetto da una statua che lancia delle frecce che seguono una lunga traettoria diritta. (Cf. mappa). Quella statua uccide i vostri uomini uno per uno.

Per passare oltre la statua occorre che voi deponiate tutte le armi e le armature nelle nicchie (indicate sulla mappa) che ci sono lì attorno (comprese quelle che avete nel vostro inventario); aperta questa porta, essa vi condurrà al livello del drago.

In questo livello potete rifiatare, sistemate le corde e io vi lascierò trovare l'unico passaggio che consente di affrontare il drago grazie alle pietre con i cerchi - senza avere preliminarmente utilizzato il vostro editore exadecimale, battere il dragone è pressoché impossibile.

PIANO 2

- 9230

Verso l'antro del drago

A1 ANDANDO VERSO B1

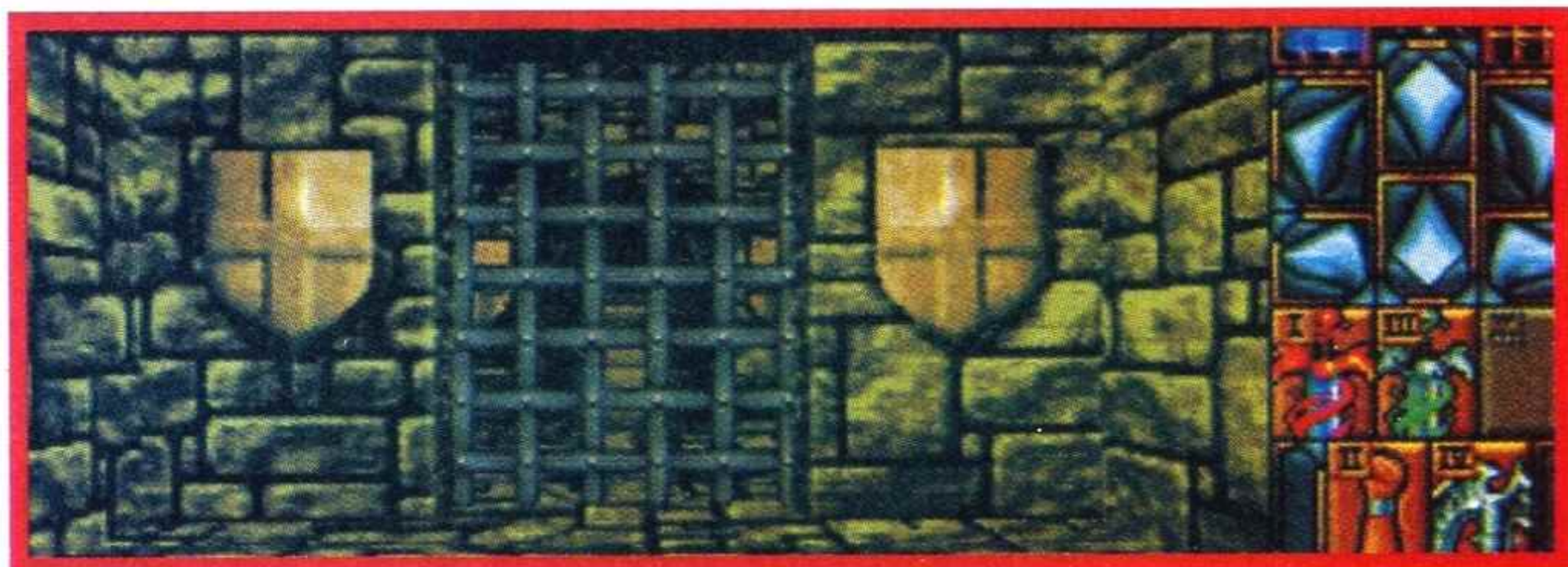
A2 ANDANDO VERSO B2

PIANO 1

B1 VENENDO DA A1

B2 VENENDO DA A2

LEGENDA PER I PIANI 1 E 2

- 1 Ora
- 2 Cibo
- 3 Daga
- Porta
- ▲ Scalinata
- Leva
- ∅ Porta segreta
- C Chiave
- M Mago
- S Statua che lancia frecce
- Porta del tempo

Ambientazioni e personaggi molto in stile "Ishar": un cocktail intrigante di muri, porte, presagi e oscure minacce. Una ambigua e umida atmosfera che trasuda dalle rocce stillando attraverso il computer.

VIII - ALCUNI CONSIGLI PRATICI

Preparatevi adesso alla fase finale. Per racimolare più soldi che potete non esitate a raccogliere i funghi, le stelle alpine, le pelli di leopardo, e rivendete il tutto. Rivendete i vestiti per entrare a palazzo dopo avere ingaggiato Zoltar nel vostro equipaggio. Potrete inoltre rivendere i cappotti da montagna dopo aver deposto il secondo cristallo.

Potete depositare il denaro in banca, lo lascerete fruttare per guadagnare un pò di interessi. Nella foresta + 50 e nella giungla + 3725 troverete due spade (+20) molto molto interessanti.

Prima di andare nelle fortezze non esitate a comprare molti ingredienti che vi permetteranno di realizzare la rigenerazione psichica; potrete così battere il mago nella prima fortezza in + 580.

E' impossibile spegnere nella stessa fortezza le luci evidenziate sulla mappa. Per la rigenerazione psichica, ecco le dosi necessarie:

- Una parte di vischio secco
- Una parte di cervello di ratto
- Una parte di olio di salamandra

Ok ragazzi, buona battaglia e soprattutto, buona bevuta. A proposito di pozione, non usatene troppa e soprattutto, al vostro ritorno, non siate così tonti da offrirla come digestivo agli amici, il vischio essicato non si conserva tanto bene.

Fantadirò

K-MART

Annunci-Vendite-Richieste-Contatti-Scritti-Foto-Amici...

Dal prossimo numero il nuovo grande spazio per le vostre comunicazioni!!! Mandateci i vostri annunci, foto, scritti, richieste, offerte, proposte, consigli, disegni, videate e problemi. Le pagine di K-Mart sono a vostra completa disposizione. E allora dateci dentro prendete possesso delle pagine di K!

ATTENZIONE!
Si ricorda che la duplicazione di software protetto da copyright è illegale.

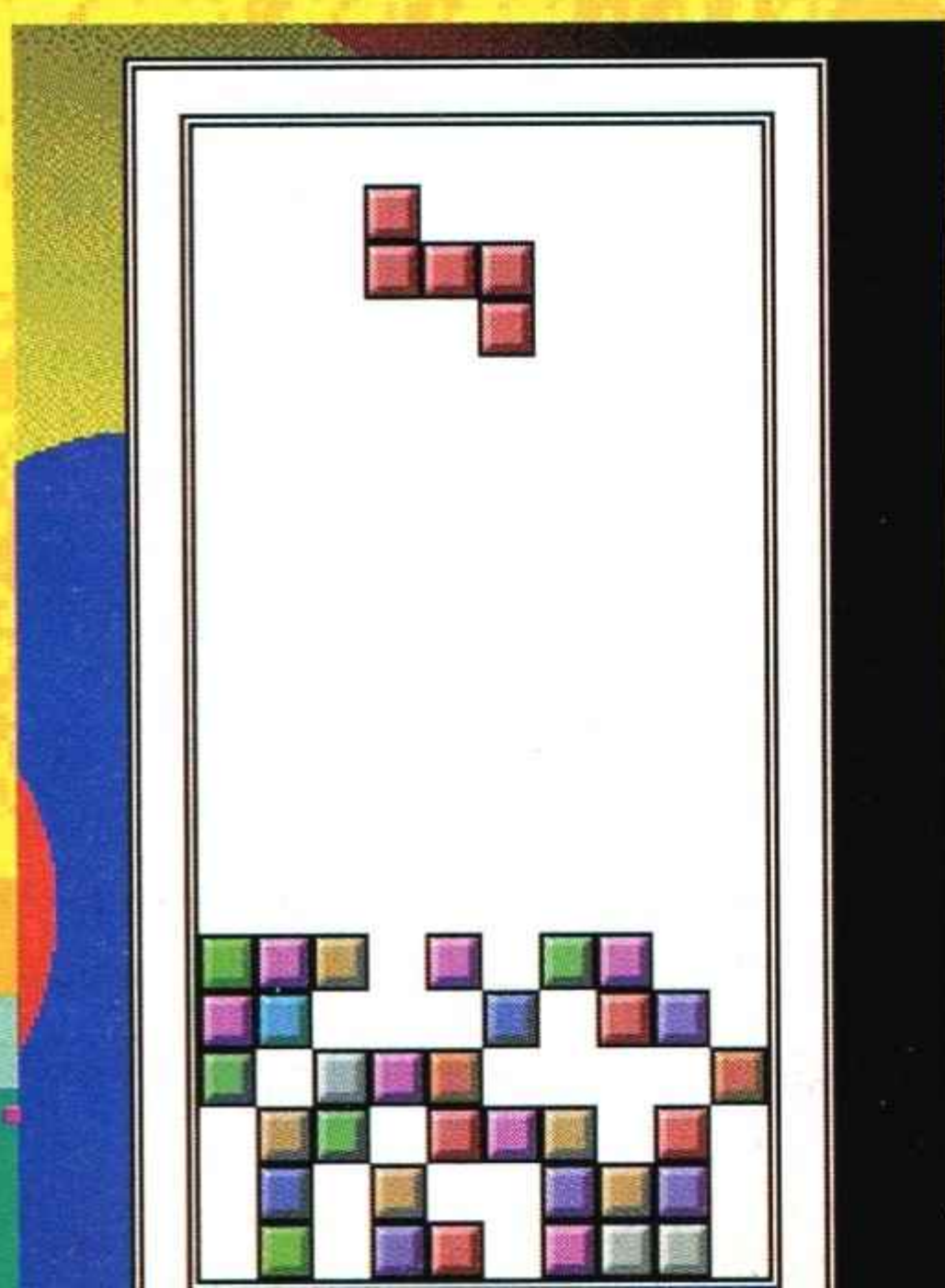
AVVERTENZA
A causa di spiacevoli contrattempi indipendenti dalla Ns. volontà (... e dipendenti da cattiva volontà altrui) chiediamo a tutti i Ns. amici che hanno mandato annunci e posta nel mese di Dicembre di inviare nuovamente la loro richiesta a: K c/o Edi. Progress Via Pagliano, 37 20149 Milano.

CYBER MASTER

Scrivere meno per scrivere tutti. Non è un nuovo slogan sindacale, ma una simpatica iniziativa di K. Per dare spazio a tutti i lettori abbiamo scelto di privilegiare le domande brevi. Comunque scriveteci tutto, scriveteci tanto, lo spazio posta diventerà sempre più grande...

DUBBIO AMLETICO

Immenso Cyber Master
Ho un problema che non mi fa dormire di notte. Devo cambiare il mio Amiga 600 e sono indeciso tra l'acquisto di una console (Super Nintendo o Mega Drive) e l'Amiga 1200. Della prima mi spaventa il costo dei videogiochi, mentre del secondo mi terrorizza l'idea che presto possa essere già superato. Aiutami!
Emanuele Saraceno-Milano

Caro Emanuele capisco i tuo drammi notturni, tuttavia non ti devi angustiare più di tanto. Entrambe le soluzioni sono buone, e poi chi ti ha detto che l'Amiga, 1200 è già superato? Per me si tratta ancora di un ottima "macchina".

FLIPPER CHE PASSIONE

Sommo Cyber Master
Vorrei tanto possedere una simulazione di flipper che sia in grado di darmi emozioni reali. Tieni presente che ho un Apple Macintosh Color II con 4 Mb di RAM e 80 Mb sul disco rigido. Puoi darmi una mano?
Maurizio Bovia-Alassio

Come no! Per te ci sono titoli veramente appetitosi. ti segnaliamo un classico: Tristan, che forse potrai trovare in edizione anche economica e poi Pinball II, uno dei titoli più sorprendenti dell'ultimo periodo per il Macintosh. Entrambi girano bene sulla tua configurazione di Hardware.

PERICOLO VIRUS

Inimitabile Cyber Master
Il mio computer è vittima di continui e spietati attacchi di virus sempre più combattivi. Mi Puoi consigliare un devirus efficace?
Max Lotti-Brescia

Bene, non specificando che tipo di computer possiedi ti suggerisco due programmi tanto per non sbagliare. Uno dei migliori devirus per Amiga è il Virus check, può rimanere sempre attivo e si rende visibile solo quando è necessario. Mentre nel mondo Ms-Dos usa pure il buon vecchio Scan/Clean della McAfee è molto affidabile!

UNA STAMPANTE OSTINATA

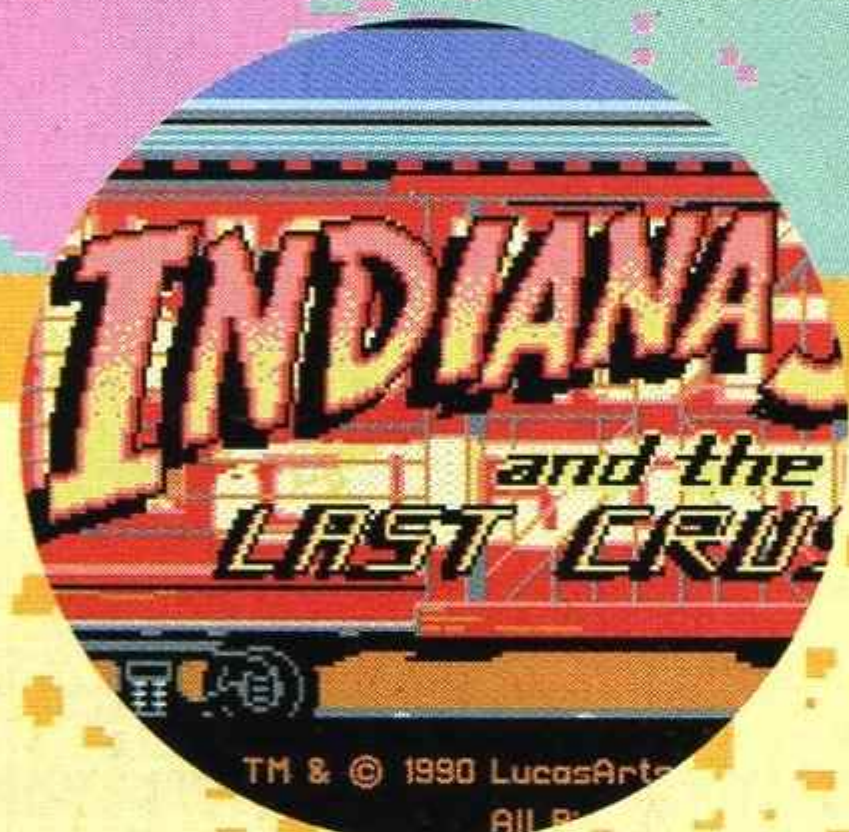
Aiuto Cyber Master
Non riesco più a stampare con DPaint per Amiga. Quale può essere il problema?
Marco Biti-Trieste

Se il programma ti dice: "Can't open Printer Device" probabilmente manca il driver corretto della stampante, cosa che può ovviare aprendo le preferenze del Workbench, reimpostando il driver della tua stampante e poi copiartelo nel cassetto Devs/Printers, oppure hai fatto qualche casino nel Workbench e il device sistema non viene caricato.

DOOM 2

Miracoloso Cyber Master
Ho acquistato da poche ore il mitico Doom 2 e ho già qualche problema. Non riesco a sopravvivere che per poche schermate. Come faccio ad arrivare fino in fondo?
Riccardo Secchi-Parma

Quanto corri Riccardo! Il bello dei videogiochi è proprio il gusto impareggiabile di trovare la soluzione dopo ore e ore di tentativi vani... Assaporare fino in fondo la scintilla, l'idea che consente di superare un livello ritenuto impossibile. Se proprio non sai resistere non ti resta che leggere la soluzione nel numero che stai sfogliando (anche se credo che tu l'abbia già fatto!).

INIMITABILE INDY

Luminoso Cyber Master
Ho stragiocato a Indiana Jones e l'ultima crociata. Oramai sono esausto, non è per caso uscito un titolo più recente con protagonista il simpatico Indy?
Gian Luca Rinaldi-Teramo

Innanzitutto, vorrei sapere chi ti ha detto che sono luminoso... non mi avrai mica scambiato per un lampadario! Per quanto riguarda Indy, la risposta è sì: attualmente in commercio potrai trovare Indiana Jones and fate of Atlantis.

CD MUSICALI? MI SUONA NUOVA...

Favoloso Cyber Master
Ho scoperto di recente il mondo dei CD musicali interattivi, leggendo la recensione di quello che vede come protagonista Jovanotti. Ce ne sono altri in circolazione?
Lettera non firmata

Certamente, oltre a Jovanotti, potrai trovare Prince, David Bowie e Peter Gabriel. Tiene presente che Il CD interattivo di Jovanotti, essendo l'ultimo uscito è anche il migliore. Quello di Prince si fa apprezzare per la grafica.

Dal prossimo numero tornerà più corposo che mai K - Box

CYBER MASTER

Nome: ....

Cognome: ....

Indirizzo: ....

Età: ....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.progress via Pagliano,37 - 20149 Milano